2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

**RIDDICK CHRONICLES**
El mundo es para los calvos con malas pulgas

**¡JUEGOS INCREÍBLEMENTE EXTRAÑOS!**
Little Computer People, Seaman, Cho Aniki, Pepsi Man...

VERSIÓN 2.0 N°193
ENERO 2009 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00193
WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

# xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

# SKATE 2

## ¡El regreso de los caballeros de la tabla rodada!

**EL ROLAZO**
LUCES Y SOMBRAS DE UN GÉNERO

**STREET FIGHTER IV**
MÁXIMA EMPANADA DE GUANTAZOS

**SÚPER DESCUENTO**
**5€**
EN ESTOS JUEGOS
PRINCE OF PERSIA / PS3
DRAGON BALL Z INFINITE WORLD / PS2
FOOTBALL MANAGER 2009 / PSP
NARUTO: CLASH OF NINJA REV. 2 / WII
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN / XBOX 360

**Especial ÜBER-RETRO**
KING OF FIGHTERS • SÖLDNER-X • POST-RETRO
ALIEN STORM • BOMBERMAN • CASTLEVANIA III • LASER SQUAD

+ NOVEDADES ATARI: AFRO SAMURAI, TEKKEN 6, GHOSTBUSTERS - ROCK BAND 2 - RESIDENT EVIL 5 - SILENT HILL HOMECOMING...


hello dr. jekyll
hello mr. hyde
NUEVO
burn day
REFRESHING ENERGY DRINK*
burn
INTENSE ENERGY
37,5 % menos cafeína por 100 ml que burn.
la bebida energética para cada tú
Bebida energética con alto contenido en cafeína (20 mg/100 ml)
Bebida energética con alto contenido en cafeína (32 mg/100 ml)

# xtreme

INTRO

GRUPO ZETA


**Fundador:** Antonio Asensio Pizarro

**Presidente:** Francisco Matosas
**Vicepresidente Ejecutivo:** Antonio Asensio Mosbah

**Presidente de la Comisión Ejecutiva:** Juan Llopart
**Director General:** Conrado Carnal
**Director Editorial y de Comunicación:** Miguel Ángel Liso

**Directora del Área de Revistas:** Marta Ariño
**Director del Área de Comercial y Publicidad:** Pablo San José
**Director del Área de Plantas de Impresión:** Román De Vicente
**Director del Área de Servicios Corporativos:** Román Merino
**Director del Área de Prensa:** Enrique Simarro
**Director del Área de Libros:** Faustino Linares

REDACCIÓN
**Director:** Marcos García Reinoso
**Director de Arte:** Koldo Gutiez
**Redactores Jefe:** Bruno Sol y Pedro Berruezo
**Redacción:** Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
**Maquetación:** José Luis López (Jefe de Sección)
**Colaboradores:** Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Javier Sánchez, Omar Álvarez
**Sistemas Informáticos:** Javier Rodríguez

**Dirección:**
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
**Director Adjunto del Área de Revistas:** Carlos Ramos
**Adjunta a Gerencia de Revistas:** Ángela Martín
**Jefe de Marketing:** Fernando Vallarino
**Director de Publicidad:** Julián Poveda
**Director de Desarrollo:** Carlos Silgado
**Jefe de Producto:** Mar Lumbreras
**Director de Producción:** Jordi Oriella
**Producción:** Ángel Aranda
**Dirección de Recursos Humanos:** David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **902 05 04 45** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
**Director de Publicidad Cataluña:** Francisco Blanco
**Directora de Publicidad Internacional:** Gema Arcas
**Coordinación de Publicidad:** Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Francisco Blanco (Dtor de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
**Norte:** Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17
**Canarias:** Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
**Galicia:** Marián Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel. 981 57 17 15
**Aragón:** Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Tel 976 70 04 00
**Castilla La Mancha:** Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel 967 52 42 43
**Internacional:** Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
**ALEMANIA:** L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32 tanja.schrader@burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 98. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@lga.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.twine@lgalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. laxe@axemedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 483 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

**Fotomecánica:** GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
**Impresión y Encuadernación:** ROTOGRAPHIK Ctra. de Caldes, km. 3,7 08130. Sta. Perpetua de Mogoda, Barcelona (España). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:**
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 - Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

**Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)**

DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ




# LA GRAN TRACA



Cuando la cápsula **XT-17006** estuvo dispuesta, la tripulación experimentó un singular nerviosismo. Se miraron, revisaron el equipo y las notas que detallaban el objetivo de su misión: como observadores debían viajar, gracias a las propiedades de la cápsula, hasta el mismo momento en el que se originó el universo. Observar, interpretar y volver con los datos. Años de investigación habían determinado el punto exacto del comienzo de Todo lo conocido, y ahora solo tenían que comprobar... qué pasó. La tripulación de la XT-17006 estaba formada por un equipo de veteranos analistas, más un grupo de recién llegados ayudantes, cada uno especializado en tareas muy precisas, en temáticas muy concretas. Todos juntos, la tripulación de la cápsula formaba un equipo único, con sus peculiaridades, sus diferencias, pero bien avenido y mejor engrasado. Los mejores en su campo, sin lugar a dudas.

La cápsula arrancó y se desplazó en el continuum espacio-temporal. Ante ellos desfilaron formas y colores indescriptibles: escudos blancos y escarlata, construcciones marmóreas, inmensas espirales con forma de ojo ensangrentado, monolitos de colores blanco, negro y verde... Cuando llegaron al destino previsto, nada les rodeaba. Nada había comenzado. Silencio. Hasta que uno de ellos se atrevió a hablar:

– Hemos retrocedido hasta la Nada. Somos el único elemento que flota en ella. ¿Sabéis lo que eso quiere decir? Somos un elemento extraño. Nosotros somos los que provocamos el primer gran...
BANG.



# SUMARIO




**#193**
ENERO
2009

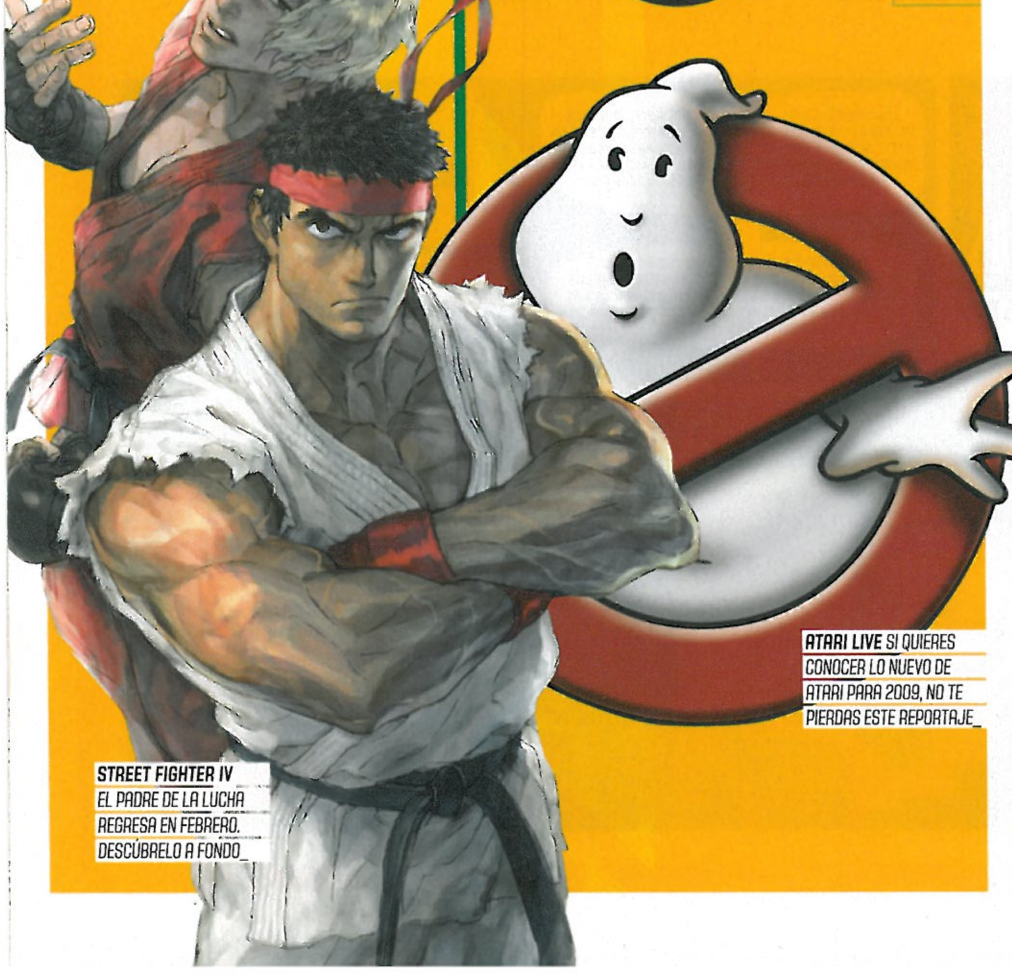
Para dejar recuerdo en ti cual grato amor en el regazo, abrimos este número, con un reportaje no de rol, mas de rolazo. Mientras, vemos acercarse ese Street Fighter IV, que con moderna tecné nos recuerda a los años de Duck Hunt y tiro al plato. Y sí, por fin llega Killzone 2. En aquel E3 éramos mozos. Ahora tenemos el doble de años y el triple de tos. ¡Disfrutadlo bien, golfos!











**STREET FIGHTER IV** EL PADRE DE LA LUCHA REGRESA EN FEBRERO. DESCÚBRELO A FONDO_

**ATARI LIVE** SI QUIERES CONOCER LO NUEVO DE ATARI PARA 2009, NO TE PIERDAS ESTE REPORTAJE_

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com




_COORDINA: CHAIKO

# BREVES

## MINI NINJAS

IO Interactive es conocida por sus propuestas decididamente violentas y de corte más o menos realista: la saga *Hitman*, *Freedom Fighters*, o *Kane & Lynch* son ejemplos de ello. Ahora anuncian una ruptura con respecto a su línea habitual con *Mini Ninjas*, un título de acción con clara estética *cartooniana* que verá la luz en PS3, 360, Wii, y DS.



## ¿Y TOM CLANCY?

Es lo que se preguntará cualquier jugador atento a la lista de lanzamientos de la franquicia el pasado año. Con tan sólo *EndWar* en su haber, frente a los lanzamientos casi anuales de todas sus sagas en el pasado, cabía preguntarse cuál iba a ser el destino de sus diversas series. Ubi Soft responde a las dudas con el anuncio de nuevos lanzamientos a lo largo de 2009, continuando con las series estrella como *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *Rainbow Six* (sin conocerse aún si seguirán con la ambientación en Las Vegas, u optarán por un cambio de tercio), y la posibilidad de que, al fin, llegue a ver la luz el desaparecido en combate *Splinter Cell: Conviction*, que lleva dando tumbos desde su anuncio a finales de 2006. En cualquier caso todo apunta a la creación de un universo cohesionado para la franquicia, según el futuro presentado por *EndWar*.

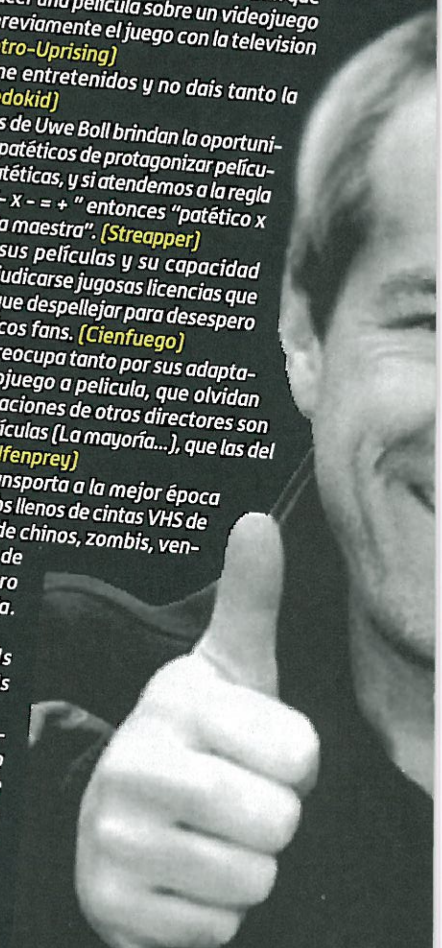


xtreme PRESENTA:

# UWE BOLL... FIG

## ¡¡¡A FAVOR!!!

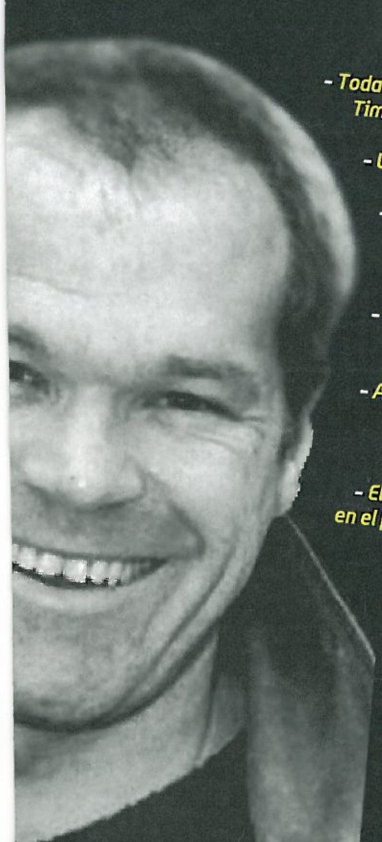
- Boll era necesario. Boll ES necesario. Hay demasiado ídolo de barro y chichinabo por derribar y demasiado amor mal enfocado a según que videojuegos. Las adaptaciones de Boll hace imperfecto lo PERFECTO (ja, ja), lo que irrita a gente a la que no se irrita lo suficiente. (Killboy Powerhead)
- House Of The Dead es la mejor adaptación de un videojuego a película que se ha hecho jamás. Tal cual, sin frases gloriosas ni personajes profundos, ni filosofia para universitarios resentidos. Zombies. Tiros. Tetas. Eso es respeto a un videojuego precisamente sin profundidad, de tiros y zombis. Coño ya. (Wolfenprey)
- Sólo los 10 primeros minutos de Postal, la película, hace que valga la pena vivir. (Wolfenprey)
- Su visión de Alone In The Dark hace que sea mejor la pelicula que los últimos juegos de dicha franquicia. (Wolfenprey)
- La Bloodrayne de su peli está buenísima, tiene morbo, y encima enseña chicha, más que en el juego ¿Quién dijo que los sueños no se hacen realidad? (Wolfenprey)
- Sus películas consiguen que otras adaptaciones de videojuegos no dirigidas por él parezcan buenas, y si son buenas ya de por si hace que se conviertan en clásicos instantáneos. Ejemplo claro: Silent Hill. Uwe Boll es estrictamente necesario en este mercado. (Seizen)
- Porque la mediocridad merece tener sus heroes. (Dezz)
- Boll, es el único director de cine que no solo se pasa por la cabeza aporrear a sus críticos, sino que además lo hace. (Dezz)
- Tiene la extraña habilidad de transformar cualquier filme, tenga el presupuesto que tenga, en una película de serie B al más puro estilo exploit ochentero. (Dezz)
- En casi todas sus películas, las mozuelas siempre enseñan algo de berza antes de palmarla. (Dezz)
- Escupir verdades a la cara a gente como Michael Bay. (Dezz)
- En House of the Dead, el personaje que fusiona con maestría lo mejor de Clint Eastwood con Chanquete, produce un delicioso efecto laxante. (Afro Percal)
- Le ha pegado a un gordo. A un gordo en su cara de gordo. Eso siempre es bueno. (El hombre elefante)
- Por rodearse de los mejores: Jason Statham, Christian Slater, ... (El hombre elefante)
- Ser el único tío capaz de gastar MÁS DINERO y recaudar MENOS de forma paulatina (El hombre elefante)
- Su jodido ego-dios es enorme, es una via lactea en si (Retro-Uprising)
- Sus adaptaciones de los juegos demuestran que es posible hacer una pelicula sobre un videojuego pasándose previamente el juego con la television apagada (Retro-Uprising)
- Que os tiene entretenidos y no dais tanto la lata :D (torpedokid)
- Las películas de Uwe Boll brindan la oportunidad a actores patéticos de protagonizar películas aún más patéticas, y si atendemos a la regla matemática "- x - = + " entonces "patético x patético = obra maestra". (Streapper)
- El titulo de sus películas y su capacidad innata para adjudicarse jugosas licencias que después consigue despellejar para desespero de los histrionicos fans. (Cienfuego)
- La gente se preocupa tanto por sus adaptaciones de videojuego a pelicula, que olvidan que otras adaptaciones de otros directores son peores y mas ridículas (La mayoría...), que las del amigo Boll. (Wolfenprey)
- Uwe Boll te transporta a la mejor época de esos videoclubs llenos de cintas VHS de serie Z con pelis de chinos, zombis, vengadores y héroes de segunda, etc, pero con más gracia. (Wolfenprey)
- All Your Bolls Are Belong To Us (Chaiko).
- ¿Recuerdan aquello de "oir el lamento de sus mujeres" que decían en Conan el Barbaro? Pues el lamento de los fans "de foro y fanfic" tras cada adaptación realizada por Boll es lo más parecido que van a tener sin traspasar la frontera de lo legal. (Killboy Powerhead)
- Ese hombre demuestra aunténtica pasión por lo que hace respecto a los iluminados de siempre que sólo se llenan la boca con la supuesta complejidad de adaptar y dar personalidad a personajes que nunca la tuvieron. (Eso va por un tal Cliff.) (Wolfenprey)



El Dios Del Sindiós, nuestro auteur fílmico predilecto, el gran Uwe Boll sigue despertando pasiones. Por eso le hemos preguntado a unos cuantos de nuestros lectores qué opinan de su cine y os lo mostramos aquí. ¿La opinión de Xtreme? Bueno, le dio una tunda a un bloguero gordo español. Si eso no le redime de cualquier película floja, qué lo hará.

# HT!!

## ¡¡¡EN CONTRA!!!



*- Todavía no ha adaptado ni Final Fantasy VII, ni The Legend of Zelda: Ocarina of Time, ni Kingdom Hearts. Obras de ficción que necesitan un "Tratamiento de Belleza Boll" pero ya.* (Killboy Powerhead)

*- Uwe Boll no es God Hand. Pero como sólo God Hand es God Hand creo que se lo podemos perdonar.* (Killboy Powerhead)

*- Tiene a tantos en contra, que lo único que diré es que yo nunca diré que tengo algo en contra de este hombre, Uwe Boll es DIOS.* (Wolfenprey)

*- Que no haga una adaptación de Ghost´n´Goblins con Chuck Norris cómo Sir Arthur.* (Wolfenprey)

*- En sus películas se han prostituido actores como Ben Kingsley, Ray Liotta o Jason Statham, dando un paso adelante para hundir sus carreras.* (Dezz)

*- Algunas de sus pelis (p. ejemplo House of the Dead) además de ser bastante malas llegar a resultar un coñazo.* (Dezz)

*- Boll, en su pose, siempre se otorga cierto aire de divismo y de eterna razón.* (Dezz)

*- El abuso de cámara giratoria en House of the Dead provocó tal angustia en el propio cámara, que después del rodaje salió corriendo a casa de Boll a quemar todas sus putas películas de Matrix.* (Afro Percal)

*- En House of the Dead, las escenas del videojuego intercaladas y la música maquinorra, amenizan una velada perfecta para meter la cabeza en el váter y tirar de la cadena.* (Afro Percal)

*- La manía que le tengo a pesar de no haber visto ninguna de sus pelis (ni ganas)* (torpedokid)

*- Retar a críticos de poca monta a un combate de boxeo y no darle a estos su verdadero merecido en el Ring (todo aquel que recomendó en su día "Alejandro Magno" y criticó "Alone In The Dark" debería yacer en coma).* (Streapper)

*- No aceptar todos los retos que le hacen para el Ring, seguro que más de un fanboy aficionado al boxeo habrá querido darle su merecido.* (Streapper)

*- Que ni los insoportables llantos de los fans de videojuegos ni las críticas sangrantes consigan aplacar el ánimo de Uwe, que sigue sacando bodrios.* (Cienfuego)

*- Que no se haya cambiado el apellido a Uwe BALLS.* (Spriteacus)

*- No tener un cargamento de cervezas a mano para el visionado de sus films, una Boll Damm, perdón, Voll Damm, relax y mente abierta son indispensables para el disfrute óptimo de sus películas.* (Wolfenprey)

*- No poder conocerlo en persona para darle un abrazo, que me fime mi DVD de House Of The Dead, hacerme una foto con él, y sentir cómo mi vida está completa. Soy fan suyo, caballero. Uwe Boll´s About To Make You His Bitch....Suck it down!* (Wolfenprey)



**MONDO PIXEL**
POR JOHN TONES

## LA DESAZÓN DEL COLUMNISTA

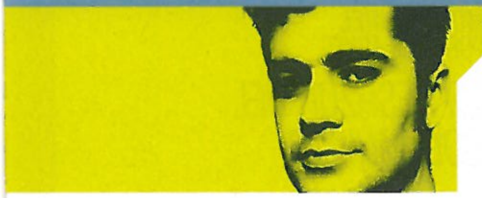
Cuando repaso los logros que **Xtreme** ha conseguido en estos dos años, el mayor de ellos no me parece ni una sección Retro que al fin y al cabo era de cajón, ni meter chistes gruesos cada dos páginas, que al fin y al cabo es como nos expresamos por aquí, y los veíamos lógicos para trasmitir la cercanía que nos interesaba dar a los lectores.

Lo mejor de estos dos años de **Xtreme** es, sin anunciarlo a bombo y platillo, sin necesidad de presumir de ello, que cada número de la revista ha sudado opinión. Con todos los textos firmados por su respectivo autor, no solo los análisis, sino las noticias, las secciones, las *previews* son fruto de una visión personal pero válida y coherente. La culminación simbólica de todo ello está, obviamente, en las columnas de opinión como esta que estás leyendo, donde unos cuantos redactores hemos ido desgranando visiones muy personales de la industria, de los juegos y de sus mecánicas.

Alguna de ellas no ha estado exenta de polémica. Nuestro **Mr. Winters**, por ejemplo, hablaba hace un par de meses del coleccionismo, sus problemas y sus limitaciones en un medio como el nuestro, que por definición no debería dar importancia al formato físico. Sus duras palabras se toparon con las antorchas de los campesinos de lo correcto, que pedían la ejecución del monstruo o, como mínimo, la publicación de una columna que opinara... lo contrario.

En **Xtreme** nunca hemos sentido la necesidad de amortiguar las opiniones con una contraria al lado, para que el lector sin sesera no se contraríe por no localizar de un primer vistazo a alguien que no piense como él. **Xtreme** puede llevar dos años cometiendo inexactitudes y errores, como todo producto hecho con pasión y por humanos que erran lo suyo, pero sus redactores y colaboradores han dicho lo que les ha dado la gana en los términos que les ha dado la gana.

En todo el tiempo que **Xtreme** lleva en marcha, una de las cosas más bellas y reveladoras que me ha dicho uno de sus colaboradores (pluriempleado, que hay que comer) fue «*cuando **Xtreme** desaparezca, que Dios no quiera, lo que voy a echar de menos es la risa que me daban mis propios textos*». Porque al final se trataba de eso: de juegos, de diversión y de risa. Ah, ¿a ti nunca te la dio? Pues cómo te lo diría, joven...



**THE ZONE**
POR IGNACIO SELGAS

## DELE CAMBIO A MI ABUELA, SEÑOR

Con tres años a sus espaldas, lo que durante mucho tiempo prensa y público llamamos «nueva generación» afronta estos meses su particular paso del Ecuador. Todos los jugadores han mostrado ya sus cartas. No se admiten más apuestas. Como dicen en los casinos, "no va más". Celebrada en Las Vegas el **CES**, la mayor feria de electrónica de consumo del mundo, comienzan a extenderse ya rumores sobre cómo será la próxima generación de consolas, aquella que veremos dentro de tres, cuatro, cinco años. **Sony** ha sido la primera en generar ruido al poner sobre la mesa las imágenes holográficas, algo que podría ser tan revolucionario como el motor 3D... o tan patético como aquellos cascos de realidad virtual que se veían durante los años noventa en los salones recreativos de más postín. Pero la gran incógnita es, posiblemente, en qué quedará la actual moda del *casual gaming*. **Ponerle una consola en las manos a quien nunca antes jugó ha reportado beneficios millonarios a las compañías... y posiblemente ha disminuido la dificultad y complejidad de la mayoría de géneros, para disgusto de muchos.** Pero, ¿qué ocurre con los jugadores casuales cuando... dejan de serlo? El novato no lo es para siempre, pues la práctica lo hace experto. ¿Acabará tu abuela machacándote al ***Doom***?

El otro día leía en un foro a una mente preclara que comparaba la mecánica del ***Wii Sports*** con la del vetusto ***Pong***. No le faltaba razón. No pude evitar recordar los enormes salones recreativos que contemplé este verano, a pleno rendimiento, en los parques de atracciones de los muelles de Santa Cruz y Santa Monica. Porque ambos tenían una sección retro alucinante: corralitos aparte donde la gente jugaba con las máquinas arcade clásicas (incluyendo una de ***Pong***, original, plenamente operativa). El pragmatismo americano no entiende de nostalgias, y si aquellos ***Galaxian***, ***Centipede*** y ***Donkey Kong*** estaban allí es porque la gente jugaba, echaba moneditas. ¿Sería aquello una aviso de que las mecánicas simples pero efectivas del arcade son la base, o el futuro, del juego casual?

**ROJO FURIA** Como mandan los cánones, un coche rojo, y una lección continúa de puntualidad. Puro OutRun.







# OUTRUN ONLINE ARCADE

### LA APORTACIÓN MÁS IMPORTANTE DE SEGA AL MUNDO REGRESA DE NUEVO

**Sega** no ha estado especialmente afortunada en las recuperaciones de sus viejas franquicias, con *remakes* y secuelas que han conseguido hacer sangrar los ojos incluso de sus fans más permisivos. Sin embargo uno de sus grandes aciertos en lo que llevamos de Siglo XXI fue *OutRun 2*, y su revisión *Coast 2 Coast*, una secuela capaz de rivalizar, e incluso superar en muchos aspectos (el tiempo no pasa en balde), al juego original. Y es esa misma secuela la que va a recibir un lavado de cara y un acelerón en el apartado del juego *on-line*. Bajo el título de ***OutRun Online Arcade*** llegará en breve a **PlayStation Network** y **Xbox Live Arcade** una nueva versión del juego, con los modos de juego originales (incluidos Time Attack y Heart Attack), y el interesante Modo *On-line* para hasta seis jugadores simultáneos en una quincena de circuitos con todo el encanto que atesora *OutRun*. Con una decena de auténticos **Ferrari** licenciados, una banda sonora a la altura de las circunstancias, y una mecánica de juego infalible, promete convertirse en uno de los juegos descargables imprescindibles de la temporada.







**AMOR SOBRE CUATRO RUEDAS** Conservando los corazones de OutRun 2, el juego no se ciñe únicamente a ir de A a B en el menor tiempo posible. Espíritu arcade.

_Adonias

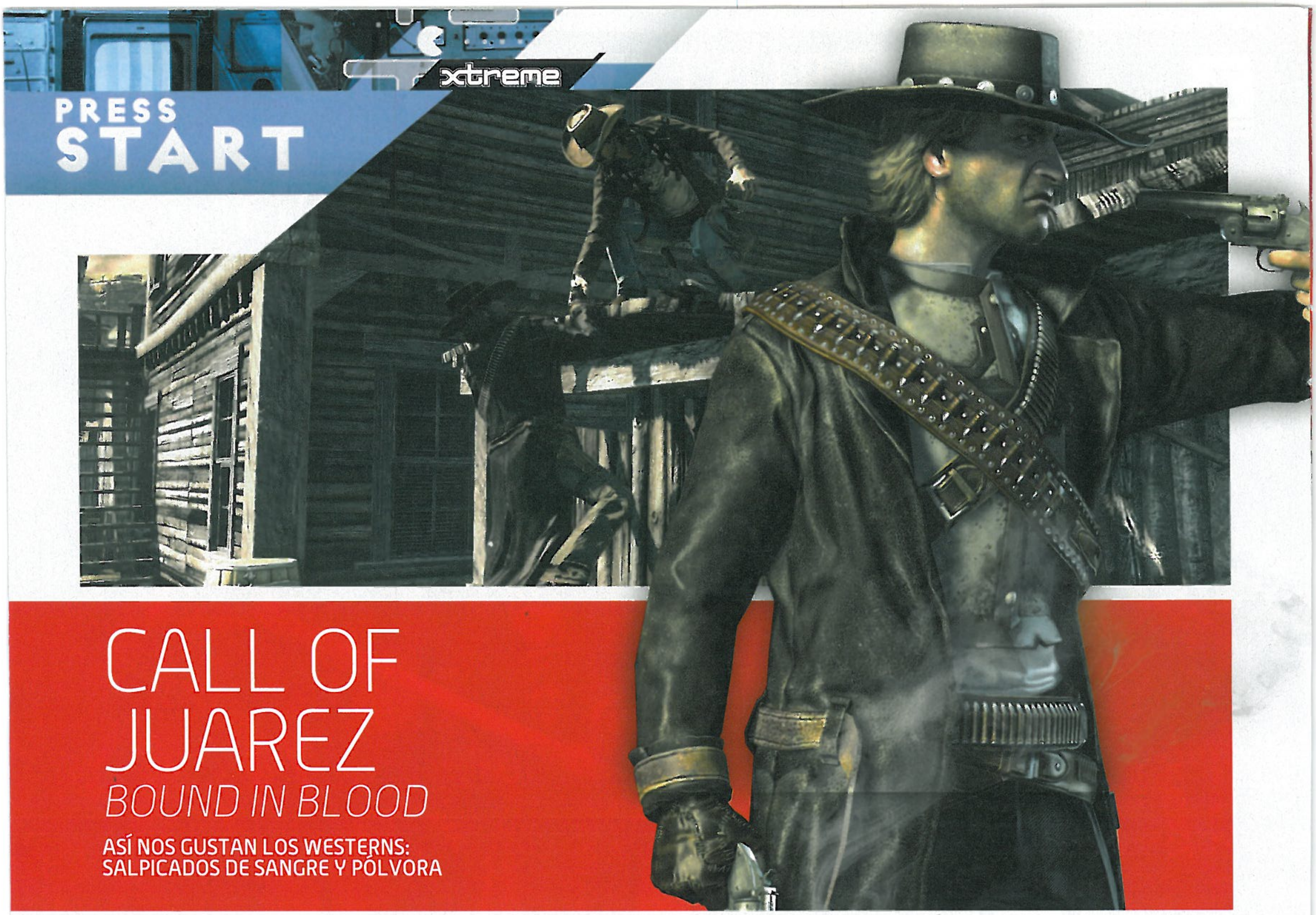
## SOUND TEST. DEAD SPACE




El terror extremo es sin duda el amante más sensual y entregado, pues estimula eróticamente con turgente sabiduría los oscuros rincones ocultos del cuerpo y el alma. En ese sentido la partitura de *Dead Space* es aterradora, y por consiguiente, sobrecogedoramente sexy. Utilizando las mismas herramientas de formateo lascivo a bajo nivel que encadena o libera las pasiones humanas, y convirtiéndose al así hacerlo más en programadores que en músicos, el compositor **Jason Graves** y el director de sonido **Don Veca** inventaron para *Dead Space* el Emisor de Miedo: una pieza de software que relaciona la distancia que separa al jugador de los peligros que en su camino encontrará, con una capa a elegir entre cuatro de orquestación deconstruida e intensidad sonora variable, que oscila entre la ambientación melódica más inquietante y el caos percusivo más intenso. Es en la excitada imaginación del jugador donde se pliegan todas esas capas y donde la obra se vuelve unidimensional, como una glamourosa matrioska sonora.



7+
www.pegi.info
© 2008 NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS.
CONSTRUYE TU PROPIO
EJÉRCITO DE GUERREROS
¡Y COMPLETA TU DESTINO!
nintendo Wi-Fi connection
Encuentra nuevos amigos en la aventura para recuperar tu reino.
Usa la estrategia cuando dirijas a tus aliados en el frente.
Reta a otros jugadores en las batallas multi-jugador.
NINTENDO DS
FIRE EMBLEM
Shadow Dragon
Forma parte del épico viaje de Marth para encontrar la espada sagrada conocida como Falchion y el Emblema de Fuego que le permitirá manejarla. Sólo así será capaz de vencer a sus enemigos, recuperar su reino y rescatar a su hermana. Encuentra nuevos aliados y lidera a Marth hacia su destino. ¡Pon a prueba tu ingenio y tu habilidad con el Stylus en el campo de batalla en el original Fire Emblem para Nintendo DS!
NINTENDO DS lite



# CALL OF JUAREZ
## *BOUND IN BLOOD*

**ASÍ NOS GUSTAN LOS WESTERNS: SALPICADOS DE SANGRE Y PÓLVORA**

Un par de años atrás en el tiempo, **Ubi Soft**, en connivencia con **Techland** (autores también del muy deseado *Dead Island*, que demuestra su amor por lo que realmente importa: la carnicería lúdica), presentaba un *fps* injustamente ignorado: ***Call of Juarez***, que llevaba a un género hastiado de sí mismo a la mejor de las ambientaciones del Salvaje Oeste, como no se había visto desde el viejo *Outlaws* de **LucasArts** (con el permiso de *Red Dead Revolver*, desarrollado en tercera persona). A pesar de la fría acojida por parte de un mercado más pendiente de *blockbusters* veraniegos como *Bioshock* que de producciones de Serie B como *Call of Juarez*, este logró hacerse con un hueco entre los aficionados gracias a sus localizaciones y un sentido de la acción que las explotaba de la mejor de las formas posibles. La recompensa, para unos y otros, llegará este mismo 2009 en forma de precuela del título original. Con el título de ***Call of Juarez: Bound in Blood***, la propia **Techland**, de nuevo con el soporte anímico y económico de **Ubi Soft**, lanzará el juego tanto en **PlayStation 3** como en **Xbox 360**. El juego llevará a los hermanos McCall (ambos jugables) en una sangrienta aventura que recorrerá desde la Georgia de la Guerra de Secesión, hasta las ruinas aztecas de México, en un camino sembrado de avaricia y lujuria, duelos al amanecer, y tiroteos a dos manos. Por fortuna la serie parece seguir más centrada en los aspectos más salvajes y divertidos del Oeste. ***Call of Juarez: Bound in Blood*** promete traer de nuevo a las consolas la ambientación de los mejores *spaghetti western*, dejando de lado los dramas crepusculares.

**PRIMERO DISPARA, Y LUEGO PREGUNTA. POR SI LAS MOSCAS. ELLOS LO HACEN ASÍ.**

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

## JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON.
## BUZZ! XTREME 10º ANIVERSARIO

_GÉNERO PREGUNTAS CAPCIOSAS
_DESARROLLADOR HORROR VACUI PROD.
_MISIONES IMPOSIBLES
_NIV. DIFICULTAD PARA ENTERADILLOS

Es decir: un juego que nunca ha existido para un aniversario que nunca se celebrará. El décimo cumpleaños de *Xtreme*, en el año 2016, se celebra por todo lo alto: con el lanzamiento de un *Buzz!* para la eterna PS2 centrado en preguntas y respuestas relativas a la ya mítica publicación. ¿Por qué a **John Tones** todo el pelo de la cabeza se le ha pasado a las rodillas? ¿Por qué a **Nemesis** todo el pelo de las rodillas se le ha pasado a la cabeza? ¿Es cierta la pasión de **The Elf** por los juegos de rol escritos en arameo? ¿Es verídica la leyenda de que **Mr. Winters** retrasó dieciséis cierres consecutivos en la primera década del siglo? ¿Hasta qué punto es cierto el capítulo de la biografía de **Stan By** en la que asegura haberle depilado las ingles a **Jade Raymond**? ¿Qué cantidad del vestuario del **Hombre Elefante** procede del fondo de armario de **Brian Ferry**? Preguntas sin respuesta... hasta este momento.

GLOBAL
**8,9**



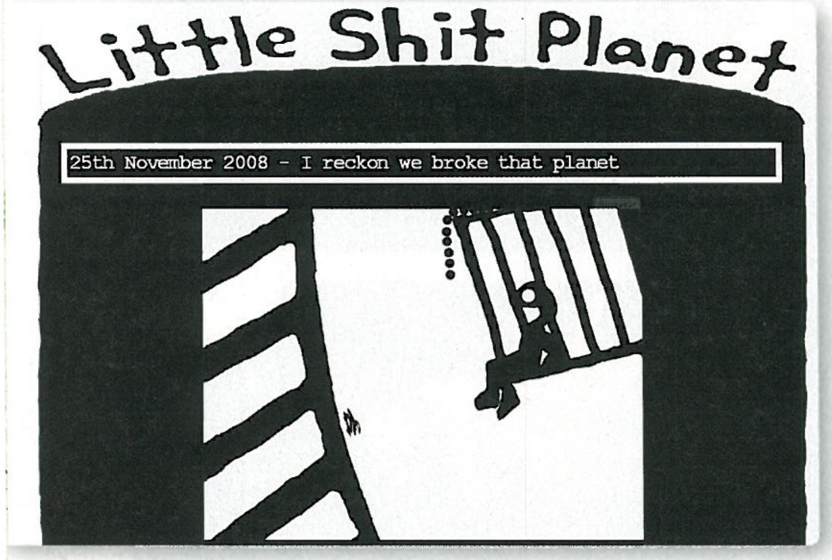


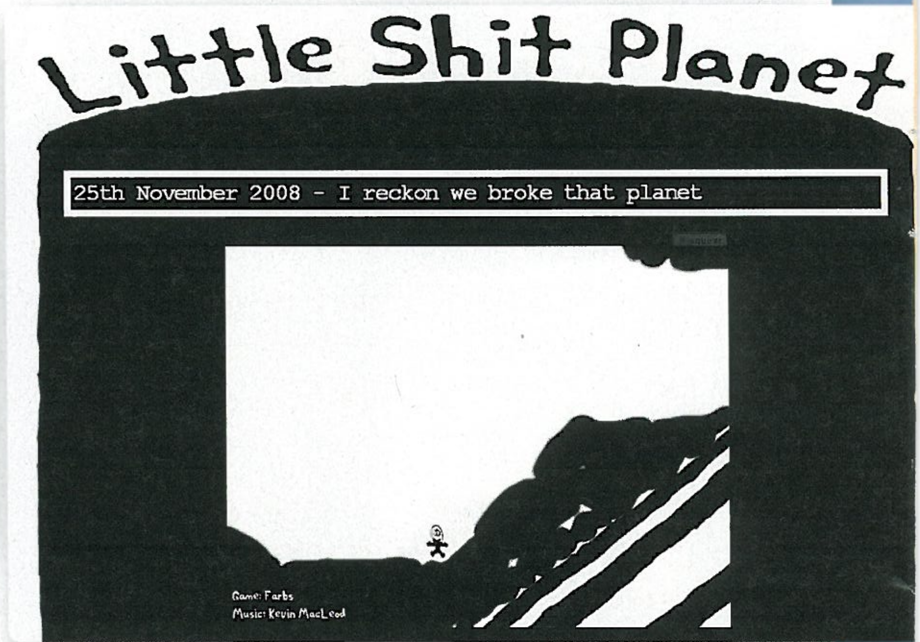
**A MANOS LLENAS** Nunca hay demasiados enemigos a la caza de tu pellejo cuando eres un maestro del disparo ambidiestro. Como Chow Yun-Fat, pero con los ojos abiertos.

**ARMA FATAL** No hay lugar a dudas: para esto no hacen falta tutoriales. Si ves barriles cargados de explosivos junto a unos enemigos, dispara. Es vistoso, es beneficioso, y alguien tiene que hacerlo.

Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **FARBS**
_GÉNERO **PLATAFORMAS**
_PRECIO **0$**
_WEB **WWW.LITTLESHITPLANET.COM**




**A TOPE CON EL SKATE** Crap Boy convierte la superficie de la nave-prisión de la que parece quere escapar en una improvisada rampa de skate. Resulta espectacular lo efectiva que resulta el estilo de juego de Little Shit Planet, construido sobre una sola acción. Más juegos de Farbs en Fars.org.

# LITTLE SHIT PLANET

## PARODIA EPISÓDICA Y JUGABILIDAD REDUCIDA A LA MÍNIMA EXPRESIÓN EN UN JUEGUITO CON ALGO DE MALA BABA _STAN BY

**Farbs**, el creador del también muy recomendable *ROM Check Fail*, del que os hablamos ahí al ladito, ha creado un pequeño juego de formato episódico como cuchufleta al espectacular *Little Big Planet*. Al parecer como respuesta ante la reciente moderación a machete por parte de **Sony** y **Media Molecule** de los contenidos creados por los usuarios que podrían infringir alguna ley de *copyright*, y ante la que los usuarios montaron su conveniente revuelo en las diferentes comunidades *on-line*, **Farbs** montó un blog en el que ir subiendo descripciones de los diferentes niveles que iría implementando en ***Little Shit Planet***, como si el diario de su propio protagonista, Crap Boy, se tratara. La relación causa-efecto entre la moderación del juego de **Media Molecule** y la gestación de ***Little Shit Planet*** en realidad no puede más que intuirse: la parodia en el título, el nombre del protagonista, que éste escapa de una nave-prisión, que convierte su propio escenario en su improvisado campo de juegos, los comentarios sobre «hemos roto el planeta», etc.

Sea como fuere, el juego, de mecánica insultantemente sencilla, resulta sorprendentemente adictivo. De momento consta tan solo de dos niveles: en el primero, podremos solamente saltar, con cualquier botón pulsado, para ir aumentando la inercia del personaje y conseguir salir de la nave por la única vía disponible. Todo se complica, claro, con la velocidad creciente, que dificulta progresivamente tanto el movimiento como el encontrar el camino adecuado. El segundo nivel, por su parte, es completamente diferente, y más calmado pero, a la vez, más tenso: flotando en la gravedad cero exterior, debemos rotar a Crap Boy para que caiga siempre de pie (nunca de cabeza) y siga impulsándose por un escenario a ratos desesperante, en otros muy puñetero.

No es el cúlmen de la dificultad, tampoco tiene la jugabilidad más refinada, pero ***Little Shit Planet*** es un divertimento-protesta-parodia que merece la pena los minutos que nos exige. Más de los que parece, eso sí.




**ROM CHECK FAIL** Sencillo en concepto, brillante en su aleatoriedad, el juego de Farbs nos lleva por diferentes juegos clásicos simulando un error que provoca que éstos se mezclen al azar (Mario en el laberinto de Pac-Man, etc) alterando sus mecánicas en un cómico caos.

## ES GRATIS. NIGHT OF THE CEPHALOPODS!



Todo lo que huela a Lovecraft nos interesa. Y *Night of the Cephalopods*, que de momento solo es una demo del juego que Spooky Squid Games está preparando, lo hace, además, con un recurso poco usado en el videojuego y de resultados sorprendentes. La acción del juego, que se basa en sobrevivir a una noche en el bosque, asediado por calamares gigantes andantes, de obvias reminiscencias lovecraftianas, está acompañada de las locuciones del propio protagonista como narrador: al encontrar una lápida sospechosa, al quedarse sin cartuchos en la escopeta, al pasar dos veces por el mismo sitio... Entre la comedia y la efectividad para crear la atmósfera adecuada, el recurso consigue atrapar.

www.spookysquid.com/notc/


YA ESTÁ A LA VENTA LA REVISTA
CARTOON NETWORK DE ENERO
SÓLO 4,50 EUROS
CARTOON NETWORK
RELOJ PROYECTOR 'BEN 10'
CINE: 'CITY OF EMBER'
CITY OF EMBER
EN BUSCA DE LA LUZ
PÓSTER CALENDARIO 2009 DE 'BEN 10'
CÓMIC EXCLUSIVO
'UN MONO EN MI CLASE'
BEN 10
LA FUERZA DEL 2009
GANA CONSOLAS NDS CON PACKS EXCLUSIVOS
4,50 euros. Canarias 4,65 €
Nº 92 Enero 2009
Y MUCHO MÁS...
LIBROS
PASATIEMPOS
PÓSTER
REPORTAJES
CHISTES
CONCURSOS
REGALO: RELOJ PROYECTOR DE BEN 10
¡PODRÁS VER A LOS SÚPER HÉROES DE BEN 10 EN LA OSCURIDAD!
TM & © 2009 Cartoon Network
CN
CARTOON NETWORK
TM & © 2008 Cartoon Network
Es una publicación de

# El Rolazo

**UNO DE LOS GRANDES GÉNEROS TRONCALES DEL VIDEOJUEGO, EL JUEGO DE ROL AFRONTA EL FUTURO AFERRADO A SUS MECÁNICAS TRADICIONALES Y ADAPTÁNDOSE A LOS NUEVOS TIEMPOS**

_MR WINTERS




BALDUR'S GATE (PC) (1998)



**¡DRAGONES!** _ y mazmorras. El dragón como icono del juego de rol permanece imperecedero: símbolo del enemigo imbatible y de la temática de espada y brujería, la más popular en el género.

Unas manos regordetas se abren paso sobre una mesa entre restos de comida a domicilio, vasos de refrescos azucarados y colillas de cigarrillos y otros artículos fumables. Impregnadas de grasa de algún *snack* hipercalórico, aferran un dado de geometría imposible, lo lanzan sobre un tapete y, cuando el número veinte asoma en su cara superior, un coro de granulientos adolescentes grazna de alegría en el oscuro sotanillo en el que se celebra la partida: algo que sólo existe en sus cabezas acaba de suceder.

La colección de clichés y tópicos, siempre peyorativos, que arrastran los juegos de rol son tan antiguos como su propia historia. Asociados a las formas más extremas de nerdismo y enajenación social, el estigma del rolero continúa en nuestros días. Algo ridículo, cuando el juego de rol, que lleva más de veinticinco años reuniendo sobre una mesa a grupos de toda clase de gente, permanece imbatible como una de las fórmulas jugables más poderosas que se han inventado. Su combinación de interpretación, interacción social, narración, combate táctico y personalización e identificación con el personaje lo convierten en una opción de entretenimiento cuya profundidad y eficacia lo colocan a años luz de otras formas de entretenimiento menos sofisticadas. El juego de rol







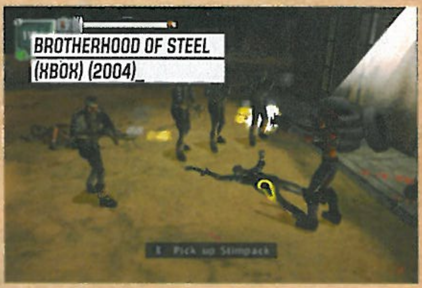
## DISGAEA

La saga de jRPG táctico ofrecerá su próxima y tercera entrega en Febrero para PS3, tras los títulos de 2004 y 2006 ***The Hour of Darkness*** y ***Cursed Memories***, y las versiones para portátiles. ***Disgaea*** eleva a la máxima potencia el concepto incremental de progresión de personajes: manejaros a una auténtica legión en una serie de combates donde la historia queda reducida al mínimo. La saga de **Nippon Ichi** roza el concepto de juego infinito al permitir mejorar objetos y personajes hasta límites absurdos.





NEVERWINTER NIGHTS (PC) (2002)_



BROTHERHOOD OF STEEL (XBOX) (2004)_

**ACTION RPG** Sucedáneo del RPG tradicional en el que prima un manejo arcade del personaje o personajes y la pura acción sobre exploración e historia.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II (PS2) (2004)_

se apoya en la imaginación de sus jugadores para narrar una historia colectiva, punteada por combates y situaciones en las que los personajes interpretados deben superar diferentes retos en función de unas exhaustivas reglas que dan una capa de realismo a una ambientación totalmente fantástica. En el siguiente artículo exploraremos las bases jugables del juego de rol y cómo se han traslado al videojuego. El matrimonio formado por juegos de rol «de tablero» y videojuegos de rol es tan antiguo como aquellos. Las mecánicas cuasimatemáticas del RPG se benefician enormemente de los sistemas automáticos de proceso de ordenadores y consolas, y permiten prescindir de la figura del Master o Director de Juego. El videojuego de rol es uno de los géneros troncales de la industria del entretenimiento interactivo, y sus influencias, tendencias y futuro merecen nuestra atención.

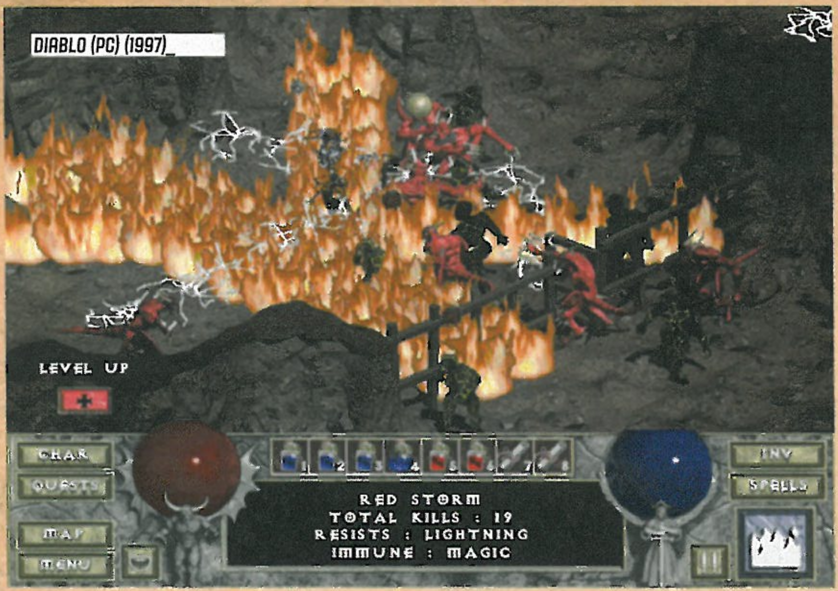
### Una breve historia

Los juegos de rol nacen durante los años sesenta de la mano de grupos de teatro interactivo y *reenactment* histórico como La Sociedad del Anacronismo Creativo. Introduciendo elementos fantásticos y la asunción de roles durante la interpretación, nacen los primeros juegos de guerra de ambientación de espada y brujería, que utilizaban las mecánicas de los primeros juegos de estrategia o *wargames*. En 1974, **Gary Gygax** crea para la mítica **TSR** *Dungeons & Dragons*. El considerado padre del juego de rol, fallecido el año pasado, adaptó las reglas de los *wargames* tradicionales a una ambientación de fantasía heroica que bebía directamente de las fuentes de **Tolkien**. El resultado, un éxito sin precedentes, un juego cuya cuarta edición lleva sólo unos meses a la venta y continúa considerándose el arquetipo de juego de rol. **Gygax** creó un sistema de clases de personajes, características, habilidades y progresión mediante puntos de experiencia. Años después, **Peter Jackson Games** lanzaría GURPS, con un sistema de juego algo distinto pero con idénticos resultados. Ambas mecánicas continúan usándose hoy día sin haber sufrido apenas variaciones: ***Fallout 3***, por ejemplo, utiliza la mecánica del GURPS tal cual.

### Teatro interactivo

Los tres pilares del juego de rol son la interpretación de un personaje, la exploración de un entorno fantástico y la mejora y manejo del avatar en función de una serie de reglas y mecánicas, a veces muy complejas. El primer elemento, que va de la mano del aspecto





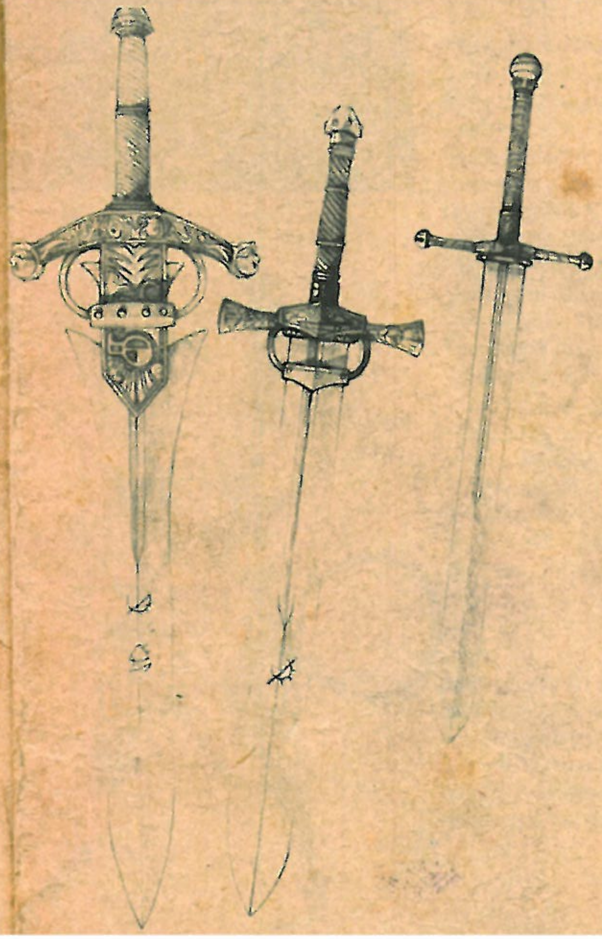
DIABLO (PC) (1997)_





FINAL FANTASY VI (SNES) (1994)_


FALLOUT (PC) (1997)_



social de este tipo de juegos, desaparece en su traslación a la pantalla interactiva de un videojuego. El videojuego de rol se juega, como casi todos, en completa soledad, y carece de elementos interpretativos.

Los juegos de rol *on-line*, desde el ***Ultima*** original, el seminal ***Everquest*** o el actual ***World of Warcraft***, no logran la misma sensación de comunión que se da en una mesa de juego de rol de papel y lápiz. La interacción entre jugadores se reduce a mera organización (o cruenta disputa por un quítame allá esos objetos épicos...), si bien es tradición en el MMORPG el adoptar, por parte de algunos jugadores (los más veteranos, generalmente), un rol determinado, y comportarse en sintonía con él, quizás buscando ese aspecto interpretativo e imaginativo que se pierde al saltar del tablero a la pantalla.

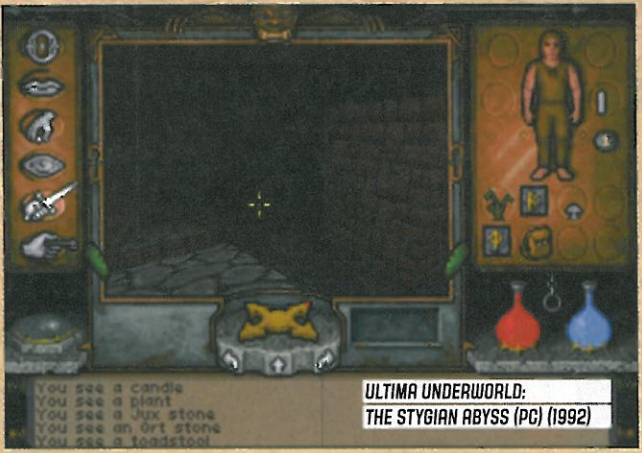
## De la mesa al píxel

En cuanto a la exploración de un entorno fantástico, son habituales las temáticas heroicas, donde la salvación del mundo por parte del protagonista es un sonrojante cliché narrativo, y dos tipos de ambientación: la fantasía heroica de corte **Tolkien**, a la manera de *Dungeons & Dragons* (y sus incontables adaptaciones interactivas), *Ultima* o *Might & Magic*, y la mucho menos frecuente ambientación de ciencia ficción o *cyberpunk* de títulos como ***Mass Effect***, ***System Shock*** (mezcla de rol, acción en primera persona y aventura) o ***Fallout***. La gran pérdida que sufre el género al verse traslado a una pantalla viene de la mano de la materialización gráfica de lo que, en el rol de mesa, sólo conoce los límites de la imaginación de sus jugadores.

Quizás apoyándose precisamente en esa capacidad de sus jugadores para completar con sus mentes lo que la técnica no podía ofrecer, a los primeros *roguelikes*, juegos de rol privados de historia y que ponían todo su peso jugable en la mecánica de combate y progresión del personaje, les bastaban unos sucintos gráficos ASCII, donde los códigos representaban muros, personajes, objetos y enemigos. Mucho se ha avanzando desde entonces.

Dos tendencias dominaron la plasmación gráfica de los mundos roleros a explorar: la perspectiva isométrica, en sagas como ***Baldur's Gate*** o ***Ultima***, y la perspectiva frontal, propia de clasicazos como ***Might & Magic*** o ***Eye of the Beholder***. Ambos sistemas,que permiten el manejo tanto de un único avatar como de un grupo, han ido quedando paulatinamente en el olvido a medida que la utilización de motores 3D se ha hecho norma.


THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (360) (2006)



ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS (PC) (1992)


FALLOUT (PC) (1997)



AD&D HEROES (XBOX) (2003)



DRAGON QUEST VIII (PS2) (2004)

## ROGUELIKES

Extensamente tratados en el artículo que les dedicamos hace ya unos cuantos números, los *roguelikes* prescinden de la historia para centrarse en la exploración de *dungeons* aleatorios y progresión del personaje. Herederos de los míticos ***Moria*** o ***Nethack***, los *roguelikes* modernos, como los ***Izuna*** o ***Shiren the Wanderer*** de Nintendo DS, adaptan a consolas modernas mecánicas imperecederas.













## PLANESCAPE: TORMENT

Editado en 1999 por la mítica *ensemble* de **Interplay** y **Black Isle Studios**, ***Planescape: Torment*** es considerado uno de RPGs más originales y mejor escritos. Ambientado en uno de los escenarios más atractivos de *Dungeon & Dragons (Planescape)*, ***Torment*** subvierte con su historia uno de los pilares del videojuego: la propia vida del personaje. **El Sinnombre**, título por el que se conoce al protagonista, es un ser inmortal que deberá bucear en su ignoto pasado acompañado de criaturas tan grotescas como él.

Fue ***Ultima Underworld: the Stygian Abyss*** (**Origin**, 1992) el primer RPG en utilizar un motor 3D que permitía una exploración libre y fluida del entorno. Actos tan básicos como mirarse los pies, saltar (y volar) y manipular objetos, fueron absolutamente revolucionarios en uno de los títulos elementales en la historia del RPG, al elevar a un grado desconocido hasta el momento la sensación de identificación que el jugador sentía hacia su personaje.

### Percentiles y personajes

Sobre este aspecto reposa el tercer pilar del juego de rol: la configuración del avatar jugable. Ya tengamos un único protagonista, ya juguemos con un nutrido grupo (algo muy habitual en el videojuego de rol japonés, cuyas operetas grupales rozan en ocasiones el teatro *kabuki*) el videojuego de rol adapta el esquema de la clásica ficha de personaje del juego de rol de mesa. A medida que la historia avanza, el personaje aumenta su poder, y el jugador administra esas mejoras. El resultado es una identificación muy superior a la que se logra con un simple avatar de juego de acción, así como una obsesión por las mecánicas y múltiples configuraciones que es una de las claves del poder adictivo de este gran género.

### Tendencias y futuro

Pero, ¿cuál es el futuro del videojuego de rol? Parece imparable la influencia del juego *online* (omnipresente ya en consolas modernas), que diluye la narratividad tradicional en un marasmo de misiones, búsquedas y alianzas con otros jugadores. Por otra parte, es predecible una simplificación de las reglas y mecánicas que rigen el combate y la progresión del personaje, algo quizás no del gusto de todos los aficionados, pero que sin duda expandirá la base de jugadores.

Y, finalmente, podemos hablar de una hibridación ya manifiesta de las mecánicas de configuración de avatares y progresión y mejora de personajes que vemos en *bootlegs* como ***Puzzle Quest*** (un *puzzle* rolero), e incluso en juegos de conducción, deportes y... ¿lucha? en los que habilidades y poderes van siendo desbloqueados al gusto del jugador a medida que progresa la historia. Transformadas, mejoradas, diluidas o contaminadas, las esencias del juego de rol permanecen en sus versiones interactivas... ¡y que rueden los dados por muchos años!

# 5 rolazos modernos de excepción



## FALLOUT 3

**Bethesda** ha dado el do de pecho con esta su adaptación del clásico *Fallout* de **Black Isle Studios**. Conservando íntegra la ambientación postapocalíptica del original, ***Fallout 3*** toma las ideas que la compañía desarrolló en *Oblivion* y las lleva al límite: un mundo a explorar de unas dimensiones sólo abarcables para jugadores muy dedicados. Al ofrecer dos modos de combate, por turnos o en tiempo real, abre las puertas del género a los aficionados a los juegos de acción en primera persona, si bien en su corazón continua siendo un RPG puro y duro, con la mecánica basada en características, habilidades y porcentajes de los viejos RPG de **Peter Jackson Games**.



## THE WITCHER

El original para PC, lanzado en 2007, destacó por su atractiva y oscura ambientación y su libertad moral, en un mundo fantástico cruel y de tonos realistas. Atari lanzará este año esta adaptación a consola que narra la historia de Gerald de Rivia, un cazador de monstruos dotado de poderes mágicos, extraído de las novelas del autor polaco **Andrzej Sapkowski**. A tener muy en cuenta.





## MASS EFFECT 2

Creadores de las míticas sagas roleras *Neverwinter Nights*, *Baldur's Gate* y *Star Wars: KOTOR*, **Bioware** es uno de los pesos pesados del género. Su primer *Mass Effect* destacaba por una historia absorbente en una ambientación futurista, con una mecánica a prueba de bombas. Su continuación, planeada para finales de 2009, continua la historia y promete ser uno de los juegos del año.



## FABLE 2

La segunda parte de *Fable*, obra del siempre talentoso pero en ocasiones demasiado entusiasta **Peter Molyneux**, supuso una mejora considerable del primero así como una interesante aportación al género de cara a su futuro. La mezcla de acción y rol del título de **Lionhead** se revela como una fórmula óptima para introducir en el género a los jugadores menos experimentados, así como para garantizar su popularidad en consolas. Su impecable factura técnica no puede esconder una mecánica rolera pura y dura, donde la exploración es vital y el personaje mejora con la experiencia de forma personalizable. Sin embargo, ***Fable 2*** no aturde al jugador con complejas configuraciones de habilidades, magia o equipo, y destaca en dos campos: la relación con un mundo persistente sobre el que las acciones del jugador tienen efectos visibles, y la introducción del juego *on-line* con tintes propios de un MMORPG.





## WORLD OF WARCRAFT

La obra cumbre de **Blizzard** cumple cuatro años como rey absoluto del juego de rol multijugador masivo *on-line*. Son muchos sus contendientes, como los recientes *Age of Conan* o *Warhammer Age of Reckoning* (por mencionar a los más similares en cuanto a temática y ambiciones), pero lo cierto es que su popularidad continua imbatible. Los beneficios que genera servirían por sí solos para sostener el subgénero del MMORPG, y ya va por su segunda y flamante expansión. ***World of Warcraft*** ofrece un mundo masivo a explorar sin interrupciones, con total libertad, una colosal comunidad de jugadores y una fórmula de juego cooperativo y competitivo y mejora del personaje capaz de generar auténticos cuadros de adicción en el jugador más débil.


Vip Móvil
5575
SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,5€ + IVA
JUEGOS
Envía SJJUEGO seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJJUEGO PASAPALABRA al 5575
Bienvenidos a Pasapalabra, soy Christian Gálvez. Preparaos a disfrutar porque empieza nuestro programa.
pasapalabra
pang3
quien
miahorcado
prison
brain2
street
batman
minas
zuma
millonario
muro
trivial
TEMAS
Envía SJTEMA seguido del código del que quieras al 5575
Ej: SJTEMA MUNECAS al 5575
munecas
amorchino
delfines
duendes
hadita
perritos
amor
mala
estrella
MÚSICA ORIGINAL
ENVÍA SJTONO, SJPOLITONO, SJSONITONO Y 5575
EJ.: SJSONITONO KILLING
TOP
TODO 100% ORIGINAL
Todos los tonos son versiones originales (música y voz originales del cantante)
1 Kate Ryan - Voyage, Voyage VO voyage
2 R.I.O - Shine On VO shineon
3 Duffy - Warwick Avenue VO avenue
4 Rosario - No Dudaría VO dudaria
5 Jonash Brothers - SOS VO sos
6 Duffy - Mercy VO mercy
7 Kate Ryan - Ella Elle L'a VO ellaelle
8 Yves Larock - Rise Up VO rise
9 Celatas Cortos- Retales de una Vida VO retales
10 Nena Daconte- Tenía tanto que darte VO tenia
11 Decai - Ella y Yo VO ella
12 Beatriz Luengo - Pretendo Hablarte VO pretendo
13 Luis Fonsi - No Me Doy Por Vencido VO vencido
14 Amy Winehouse- Back To Black VO back
15 Mondotek- Alive VO alive
DECAI
ELLA Y YO
Envía SJSONITONO ELLA al 5575
MEGAN & RODRIGUEZ
BORA BORA
Envía SJSONITONO BORA al 5575
FONDONOMBRES
Envía SJFONDO seguido del código y tu nombre al 5575 Ej: SJFONDO ENAMORADO LETICIA al 5575
Te quiero
LETICIA
enamorado
NOELIA
3ddelfin
Laura
angelitos
CLARA
baile
NEREA
corazonlove
love80
hada7
gonzalo
mono
Te Quiero
tequiero
¿Sois compatibles?
Decúbrelo con el TEST del AMOR
Envía SJLOVETEST al 5575
FONDOS PARA DOS
MARI Y MIKI
enamorados
abejitas
minino
Eva y Juan
angelito
corazonlila
cereza
corazones
JULian
ilove
kissme
Andy y lucy
roja
Envía SJFONDO el código y los dos nombres que quieras al 5575 Ej.: SJFONDO ENAMORADOS MARI Y MIKI
Requiere 2 sms
La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora, recuerda tener configurado el GPRS para la correcta descarga de contenido, el coste de conexión WAP depende del operador y es a cargo del cliente. Al enviar un mensaje con la palabra "alta" te suscribes al Club. Recibirás periódicamente en tu móvil un mensaje con nuestros mejores contenidos. Servicio de suscripción. El coste de cada sms recibido es de 0,30 € + IVA. Movistar: máx. 60 sms/mes. Orange: máx. 50 sms/mes. Vodafone: máx. 65 sms/mes. Para cancelar una o todas tus suscripciones, envía BAJA al 5575. Al utilizar estos servicios, el número de teléfono móvil queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia de Protección de Datos. El responsable del fichero es Grupo Itouch Movilisto España S.L. El usuario otorga su consentimiento para que dicho número pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios. Asimismo conforme a la legislación vigente, el usuario tiene derecho al acceso, rectificación y cancelación de sus datos con una simple petición a la dirección de correo electrónico info@movilisto.com. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido. Teléfono de Atención al Cliente: 902167777. © 2003 PopCap Games. All rights reserved. Zuma is a registered trademark of PopCap Games, Inc.Street Fighter™ II © CAPCOM 2008. ALL RIGHTS RESERVED. Developed and Distributed by CAPCOM.Quién Es Quién es una creación de Theora Design Creation © 2007 Hasbro Licenciado por Hasbro TM & © 2007 Activision Publishing, Inc. TM & © 2007 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.
Atención al cliente 902167777
MQ82504
AESAM



VIN DIESEL

# WHEELMAN™

_EL HOMBRE ELEFANTE

## PS3 • XBOX 360

EL CINE DE ACCIÓN DEL SIGLO XXI: LOS DESTROZOS Y EXPLOSIONES SE PRODUCEN POR NUESTROS ACTOS COMO JUGADORES MIENTRAS QUE LA I.A. EJERCE DE DIRECTORA DE COREOGRAFÍAS_

Viajas hasta Londres a conocer un juego producido y protagonizado por **Vin Diesel** (titán e hijo pródigo de los grandes, que por cierto, deseamos que toque fondo para que saque a la luz su potencial como literal heartbraker), ambientado en Barcelona y lo primero con lo que te topas, en la introducción, es una colección de clichés que te abruma y te empiezas a frotar las manos con su potencial (¡flamenco!, ¡camiones cisterna con un toro de Lidia!).

En ***The Wheelman*** seremos, pues, un agente infiltrado del FBI (que siendo realistas, lo mismo da, el caso es que eres **Vin** y tienes inmunidad para fundir tu Beretta) en la Ciudad Condal, donde deberemos desmantelar la clásica red mafiosa (de todas las nacionalidades, además). «*Barcelona resultó ser la ciudad exótica y mediterránea que andábamos buscábamos, lejos de reincidir en Nueva York, Londres o ciudades tan masticadas en otros títulos*», nos aclaró **Shawn Hammerick**, productor, cuando le preguntamos a que venía esa obsesión con los monumentos de **Gaudí**.

**BARCELONA SE TRANSFORMA EN CUIDAD SANDBOX PARA DESTRUIR A PLACER**

Pero más allá del hiperdetallado trabajo de plasmación de los pectorales de **Vin** o poder presumir del doblaje real (firmamos por escucharlo con acentazo catalán), ***The Wheelman*** rescata el género de la acción sobre ruedas enfocada más en superar al rival por la fuerza que por velocidad. Barcelona se transformará en ciudad *sandbox* para ser disfrutada con volante, eso sí, con alguna misión a pie, concebidas más como pausas dentro del desarro-



**CUIDADO CON VIN** *NO SE VAYA A ABRUMAR CON LA CULTURA Y SE LIE A PIÑETAZOS_*

**¡LA DESTROZONA!** *SE HA TRABAJADO CON ÉNFASIS EN DESPERFECTOS ESTILÍSTICOS EN LOS VEHÍCULOS EN VEZ DE REALISTAS_*

llo que por su mecánica un tanto insustancial (cubrirse detrás de una piedra, disparar a un barril explosivo cuidadosamente custodiado por una cuadrilla de enemigos, etc.).

Eso sí, tras conducir por las ramblas derribando coches a base de embestidas (un movimiento creado para el juego, intuitivo y que se produce dando latigazos al segundo joystick, el más fantasioso y divertido de realizar), descubres que se ha estudiado mucho el *timing*, las distancias y obliga a ser jugado con precisión. La carretera funciona como un irónico escenario preparado para una coreografía mortal, fusión de la aleatoriedad de *Crazy Taxi* y un script meramente funcional (calles cortadas, embestidas calculadas, aparición espontánea de obstáculos, etc.). Las persecuciones pues, forman el núcleo central del juego, aunque estas no resultan forzadamente espectaculares a través de continuas interrupciones visuales y estilísticas (la impertinente cámara lenta de *Burnout*, que la amas o la odias), si no por su propio frenetismo real, participativo.

Como en *Pursuit Force*, podemos saltar de un coche a otro, disparar con precisión a cámara lenta (incluso con el famoso freno loco con la moto de Ethan Hunt en *Mission Imposible II*) o sacar la mitad del cuerpo de **Vin** del coche en un arrebato de ira para acabar las cosas por las buenas (y bien equipado).

Ahora, hay algunos puntos que no parecen solucionables: las calles parecían desalmadas, con una ausencia notable de peatones (bueno, Barcelona un domingo por la mañana) y los niveles de a pie, pese a ser escasos (nos han prometido que tan sólo un 20%), interrumpen más que relajan.

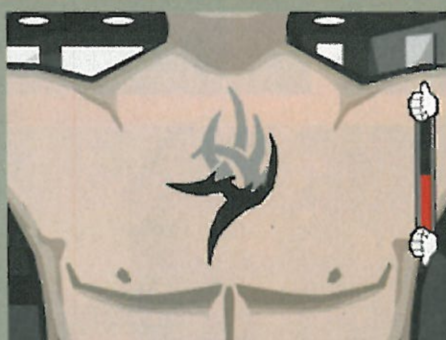
No obstante, el crédito más que ganado por **Tigon**, el estudio en *Las Crónicas de Riddick* asegura, como mínimo, un espectáculo a la altura.

NINTENDO DS

# GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

**ROCKSTAR DESPIERTA DE NUEVO EL INTERÉS EN DS. EL SISTEMA, AÚN POR EXPLOTAR, ENCUENTRA EN GTA UNA INESPERADO NUEVO SUSPIRO. LA MAFIA CHINA ES AHORA PROTAGONISTA EN UN ESCENARIO CONOCIDO.**

_EL HOMBRE ELEFANTE









**CONTEXTO NECESARIO** NDS puede ser la plataforma con los títulos más extraños y variopintos que puedas imaginar. Ahora, lo que seguro, seguro nunca has visto, es el bolsillo de un asiático cargado de sustancias al más puro estilo Raoul Duke en Miedo y Asco en Las Vegas.



La ley de la oferta y la demanda: **Nintendo DS** es la consola más vendida de la generación y un foco de ventas difícil de obviar. ¿La realidad? Una gran cantidad de títulos brillantes, pero una densidad preocupante de subproductos provenientes del mismísimo averno, un saco roto donde todo vale, cuanto más barato y más chabacano mejor. **Rockstar** (puede que por llevar la contraria, no sería la primera vez) traslada su saga millonaria a **NDS**, siendo además la gran superproducción del año en la portátil. ***Chinatown Wars*** es el primer juego para mayores de 18 años de todo el catálogo, con unas formas inusuales: actuaremos como un narcotraficante, lucharemos contra las diversas familias de mafias de Liberty City y recuperaremos el honor familiar perdido.

Pese a que su aspecto sea más *cartoon* (no nos vamos a engañar, **NDS** no puede representar la LC de *GTA IV*), ***Chinatown Wars*** se inspira fuertemente en los artworks oficiales desde *GTA III* y no se ha descuidado la tendencia al hiperdetalle de los últimos capítulos: en esta versión reducida de LC también existe la sensación de mundo vivo, con localizaciones diferenciadas de forma calculada, variedad y profundidad en las misiones, ciclos diarios y efectos meteorológicos que afectan el entorno y las posibilidades de éste (los peatones por ejemplo sacarán el paraguas si lo creen oportuno) etc. Como ejemplo tangible, ***Chinatown Wars*** tiene más líneas de código que *San Andreas* en **PS2**.

**Rockstar** también ha sido consciente de que existe un público (el más retorcido, inte-










grista o simplemente insaciable) que afirma que, con la evolución tridimensional de la saga, se ha perdido ese factor desenfadado y tan característico de las dos primeras entregas. El desarrollo vuelve a estos derroteros, la conducción respeta las particularidades de cada auto (*leit-motiv* de la saga, ¿recordáis?) mientras que el control se adapta a todo el espectro de posibilidades de **NDS**: conducir y disparar, las prácticas habituales en ***Chinatown Wars*** se ejecutarán mediante los botones, mientras que la pantalla táctil queda relegada a acciones en mini-juegos. Estos, lejos de ser eventuales, son constantes y perfectamente integrados: romper la luna del coche antes de morir sepultados bajo el mar, montar un rifle de francotirador en una azotea, puentear un vehículo o preparar las drogas que vamos a vender en el parque (creo que no me acostumbraré a ver esto en una **DS**).

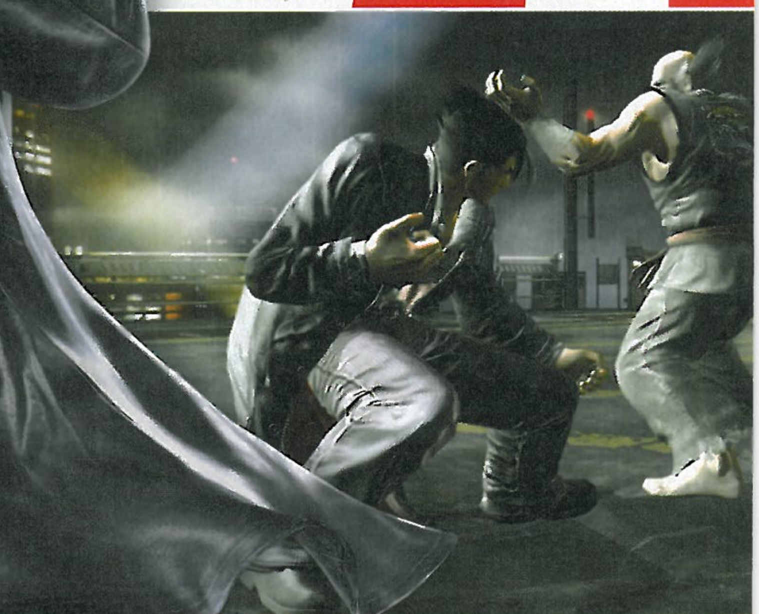
**Rockstar** ha sido muy respetuosa, desde el tratamiento de la escala, crear una imagen con identidad y a su vez, sigue siendo un juego portátil, perfecto y calculado para partidas cortas (en cualquier momento podemos detener la acción, guardar, etc.). El *Imagina ser* soñado por el jugador *hardcore*.

# LO MÁS NUEVO DE UN CLÁSICO
# ATARI LIVE

SI LE AÑADIÉRAMOS UNA "S" AL NOMBRE DEL EVENTO QUE NOS LLEVÓ A LONDRES HACE UNAS SEMANAS, PODRÍAMOS TRADUCIRLO COMO «ATARI VIVE». UNA CASUALIDAD QUE SUBRAYA LAS INTENCIONES DE UNA COMPAÑÍA QUE DARÁ MUCHO QUE HABLAR EN 2009 _STAN BY







## TEKKEN 6
### XBOX 360 - PS3

Bajo la nueva dirección de **Phil Harrison** (antiguo presidente de **Sony Worldwide Studios**) y **David Gardner** (ex-**EA**), **Infogrames**, la compañía tras **Atari**, quiere devolverle el lustre perdido durante los últimos años a tan mítica marca. ¿La única vía posible? Buenos juegos. Precisamente lo que quisieron enseñarnos el pasado diciembre en Londres durante el evento **Atari Live**. Entre ellos estaba, claro, el nuevo ***Tekken***, que nos transmitió las mismas sensaciones que la mayoría de los títulos de las siguientes páginas: sin a la gloria Triple A, todos apuntan en la buena dirección. Entrando en detalle, aunque un juego como éste sólo puede comenzar a juzgarse tras haberlo catado, ***Tekken 6,*** según su director, ***Katsuhiro Harada***, será un compendio de todo lo bueno de anteriores entregas y algunas mejoras, con más personajes que nunca (42), arenas con varios niveles encadenados y diferentes tamaños, con límites físicos y utilizables (aporreables), ataques especiales con objetos, customización loca de personajes, y, tal vez, algo en la línea de los mini-juegos de ***Tekken 3*** y ***4***.



COMBATE A MUERTE EN EL BARRIO CHICO «ESA COPIA DE GUCCI ES MÍA, CHONI» - «NI LO SUEÑES, VOLANTITOS»_




# READY 2 RUMBLE REVOLUTION

## WII

**Atari Live** se estructuró en un primer día con presentación multitudinaria (y fiesta, con, atención, **Tetsuya Mizuguchi** pinchando, ya que su **Q Entertainment** anunció un acuerdo con Atari para un futuro juego musical), y un segundo con primeros vistazos a los juegos. Esto no ayudó a que cuando nos pusieron los mandos de **Wii** en las manos para catar esta puesta al día del célebre juego de boxeo de **Midway** para **Dreamcast**, nuestros cuerpos estuvieran preparados y a tono (la fiesta y sus efluvios, ya sabéis). No obstante, esto no impidió apreciar que ***Ready 2 Rumble Revolution*** promete ser un juego condenadamente divertido: no solo por sus personajes caricaturizados (versiones de famoseo: **Brad Pitt**, **David Hasselhoff**, **Jack Black**...) y sus técnicas de cuchufleta (principalmente cuando se rellena el clásico medidor Rumble y se entra en modo furia), sino por su diseño de control, a base de movimientos de *wiimote* y *nunchuk*, muy verosímil, intuitivo y sorprendentemente preciso.

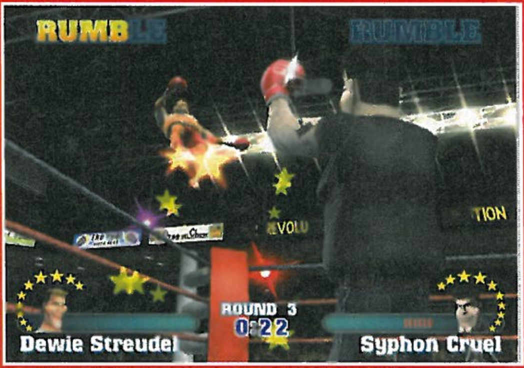






**GUANTAZOS PARA TODOS** Fue revelador escuchar a Harada responder a si aquí también ocurrirá que un machacabotones pueda ganar a un jugador talludito con un «Me encanta que sea así»_






**GUANTAZOS A PARES** El nunchuk controla un puño, el wiimote el otro, y a base de movimientos podemos soltar directos, ganchos, uppercuts, esquivar, y movimientos especiales inspirados en kung fu, wrestling, etc.



# ATARI LIVE





## AFRO SAMURAI
### XBOX 360 - PS3

La historia del trasunto samurai de Shaft en busca de Justicia (¡chiste!) se convierte en videojuego. Y, frente a mi indiferencia primera, en **Atari Live** me encontré con un juego sencillo, directo, honesto y probablemente muy divertido. Claro que los salpicones de sangre y el *tempo* al que se acomoda la acción del juego seguramente tienen mucho que ver. Indiferencia porque esperaba poco más que una adaptación descafeinada. Afortunadamente, sus desarrolladores han entendido unas cuantas cosas bien (o eso parece, en una primera impresión), y ***Afro Samurai***, el videojuego, hace gala de una espectacular versión *cel-shaded* de toda la parafernalia del *splatter samurai* más sanguinolientamente preciosista (no en vano, la web oficial del juego se llama *Bloodisbeatiful.com*). El juego se articula como un *hack'n'slash* de estética ultraviolenta, con combos y movimientos especiales (en *slow motion*), algún componente plataformero, banda sonora de hip hop y una cadencia propia y cuidada. Tras unas páginas, nuestra *preview*.





**TODO POR LA ESTÉTICA** Afro Samurai hace gala de un bienvenido manierismo visual, donde asestar un golpe es tan importante como el cómo y el dónde.







## HEROES OVER EUROPE
### XBOX 360 - PS3

La aviación de la II Guerra Mundial siempre ha tenido su atractivo para los aficionados a toda la parafernalia bélica de dicho conflicto, y una traslación al mundo de los videojuegos mucho más directa y sencilla que, pongamos, los carros de combate. A fin de cuentas, el arcade aéreo ha sido siempre un género muy cultivado por el medio. Así pues, como aficionado a ambos mundos, no puedo sino congratularme de que tengamos, este año, otra ración de avioncitos con hélices y ametralladoras rugientes en una época sin radares ni ninguna de esas tecnologías para blandos. ***Heroes over Europe***, que no pudimos jugar pero sí ver durante **Atari Live**, ofrece como carta de presentación la verosimilitud de la que otros títulos se alejan incluyendo elementos de fantasía: aquí no los habrá, toda la jugabilidad se sustentará en la recreación de más de cuarenta aviones reales. Es más: todas las misiones del juego, nos aseguran, son a su vez versiones de operaciones reales que tuvieron lugar durante el conflicto. Como único elemento algo más fantasioso encontraremos un modo de apuntado localizado, accesible tras llenar un medidor, y que permite acertar sobre partes concretas del avión enemigo. Todo lo demás es lucha feroz en el aire, caídas en picado, y maniobras desquiciadas.

## THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF
### XBOX 360 - PS3

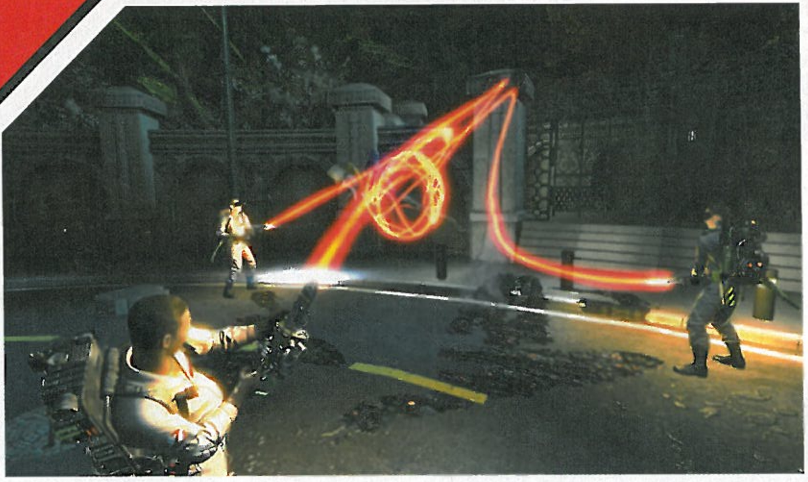
Solo los roleros de PC conocerán *The Witcher*, un aclamado juego del estudio polaco **CD Projekt RED**. Este año veremos su versión en consola, de la que sus creadores claman que será «el RPG definitivo». La historia gira en torno a un grupo de cazadores de monstruos, uno de cuyos integrantes -Geralt of Rivia- deberá recuperar sus más oscuros secretos. Con un sistema de combate en tiempo real, un desarrollo no lineal en que las decisiones del jugador afectarán a la historia de forma inapelable, y un aspecto visual remarcable, solo nos gustaría haber visto el juego en movimiento. Habrá que esperar.

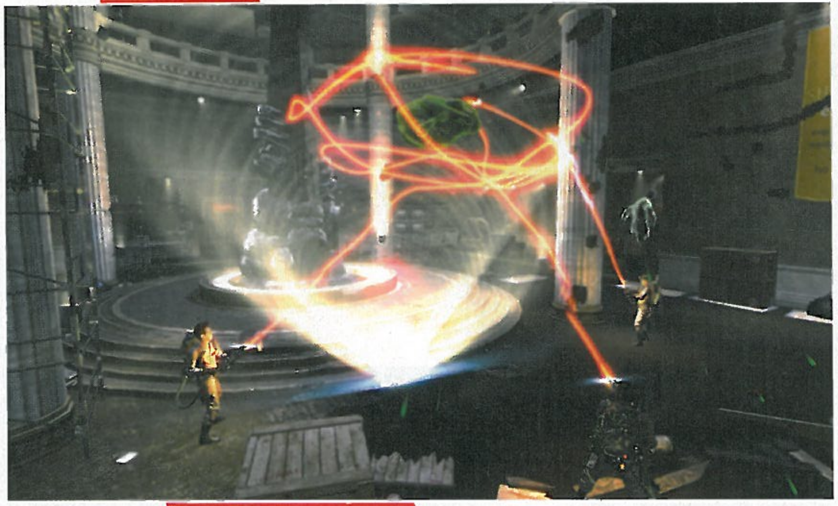




### TAMBIÉN PARA WII

La versión para Wii de Ghostbusters viene a ser un adaptación baja en calorías de la de Xbox 360 y PS3. El aspecto visual se reformula en parámetros más de cartoon, y los escenarios, principalmente, sufren la menor potencia.





**PELIGRO, REPETICIÓN** Nuestro miedo con Cazafantasmas es que acabe siendo excesivamente repetitivo. El manejo de las armas (y las hay nuevas) y de las trampas parece exquisito, y se re-visitan algunos hits (como la biblioteca), pero, ¿habrá variedad jugable? ¿La necesitaremos, o destruir mobiliario pescando fantasmas será suficiente?

# GHOSTBUSTERS

## XBOX 360 - PS3

El juego que vendrá a ser la tercera parte no filmada de *Los Cazafantasmas* es un claro ejemplo de lo que venimos diciendo ahí atrás sobre el catálogo de **Atari** par 2009: no son los juegos más espectaculares, seguramente tampoco los mejor diseñados, ni los más rotundos técnicamente. Pero parecen caminar hacia la meta que todos deberían buscar: entretener, por encima de todo, ya sea por pura jugabilidad o conjugando cierto deleite estético (como ***Afro Samurai*** o ***Heroes over Europe***...). Así, ***Ghostbusters***, al que queremos jugar de una vez, por favor, ofrece al jugador aficionado a la serie fílmica lo que siempre ha querido hacer: cazar fantasmas, y arrasar con todo a su paso. Pero que nadie se engañe. Cuestiones de recreación de personajes y de guión aparte, ***Ghostbusters*** no pretende ir más allá, no pretende revolucionar... su aportación estará, si está, en los resquicios. Solo quiere que pases un buen rato. Solo quiere que cojas tu mochila de protones y acabes con todo, fantasmas incluidos.

# SAM & MAX SEASON 2

## Wii

El cómic de **Steve Purcell**, más conocido entre los aficionados al videojuego por su adaptación de 1993, la clásica aventura gráfica de **Lucas-Arts** *Sam & Max: Hit the Road* (**Purcell** estuvo trabajando en el estudio por aquella época), está viviendo una pequeña nueva época dorada. Tras el webcomic que publicó **Purcell** entre 2005 y 2007 (ganador de premio **Eisner**), las aventuras del perro detective y el conejo frenopático volvieron a los videojuegos de la mano de **Telltale Games** y su *Season One*, que recuperaba a los personajes y la fórmula de aventura *point&click*. La continuación llega ahora, con esta *Season Two*, repitiendo el modelo episódico y mejorando su motor.





# RACE PRO

## XBOX 360

No van a encontrar en este redactor a un fan acérrimo de la conducción realista. No obstante, aunque uno pendule más hacia el arcade, cuanto más loco mejor, que la simulación, lo cierto es que el contacto con unos puestos para probar el nuevo *Race Pro* en **Atari.Live**, abandonaditos y solitarios los pobres, casi propició que algunos periodistas patrios nos olvidáramos de nuestros deberes. No fueron los 350 coches ultrarrealistas, de más de 48 casas distintas, ni las potencias salvajes (los vehículos pendulan entre los 200 y los 1000 caballos), ni tampoco necesariamente los circuitos, recreaciones todos de nombres conocidísimos como **Nürburgring**, por ejemplo. Fueron las buenas sensaciones, la dificultad medida, y el pique multijugador los que casi nos obliga a hacer pellas. Casi.

# ETERNAL SONATA

## PS3

Mirad, voy a ser estúpidamente sincero: a mí, **Eternal Sonata** no me interesa lo más mínimo. Precioso es un rato, y lánguido, sosón y aburrido, otro ratazo más. Pero si estás pensando que menudo payasete estoy hecho por decir estas cosas así, sinvergüenzas, y que ya nos vale a los de **Xtreme** a veces, que nos vestimos como perras para provocar, entonces te alegrará saber que en muy breve (febrero), llegará a Europa el *remake* para PS3 de ***Eternal Sonata*** con contenidos nuevos. A saber: nuevas misiones y eventos que contribuirán a la diversidad de finales, nuevos personajes y trapitos, y nueva música exclusiva. Todo lo demás es el ***Eternal Sonata*** que ya conoces. Expandido, eso sí.



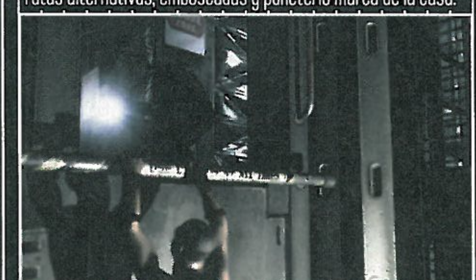




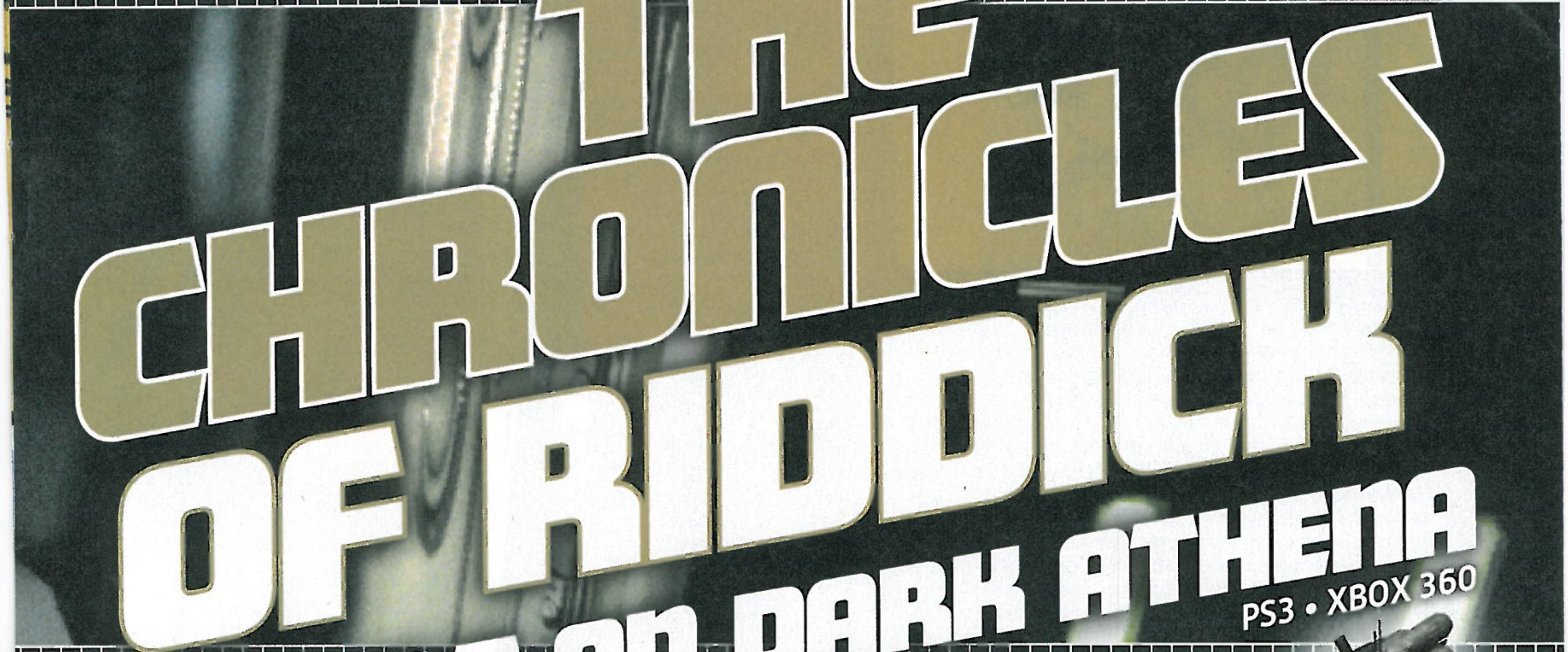




**¡VENGA CON LOS PASILLOS!** Nos apena que con la potencia actual no se hayan creado entornos con más recovecos para rutas alternativas, emboscadas y puñeterío marca de la casa.







# THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

PS3 • XBOX 360



**EN EL REPORTAJE QUE ACABAS DE LEER UNAS PÁGINAS MÁS ATRÁS (O TAL VEZ NO, PERO ESTÁ AHÍ, QUE LO SEPAS) SOBRE EL REPERTORIO DE JUEGOS QUE TIENE PREPARADO ATARI PARA ESTE 2009, FALTA UNO QUE NOS CONGRATULA Y PREOCUPA A PARTES IGUALES** _STAN BY

Obviamente, se trata de la nueva entrega de la saga de ese Conan del espacio exterior que es ***Riddick***. Es lo que tienen las revistas y sus reportajes, que por mucha intriga que quieras generar en la entradilla, el título ya está ahí arriba. Así que este párrafo es, además, inútil como explicación: solo sirve para generar un poco de ambientillo, imprimir algo de ritmo... O tal vez no. Pero no importa, que para lo que nos queda en el convento...

El caso es que durante **Atari Live** pudimos también echar un primer vistazo a este ***Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena***. Pero, afortunadamente, tan solo una semana después, fuimos invitados a los estudios de **Starbreeze** en Suecia (Uppsala, para más señas), donde, además de perder alguna parte íntima a causa de un frío infernal, y no poder explicarnos cómo se vive en un sitio con tan solo 6 horas de sol diarias, pudimos probar el juego con calma. Sólo su modo para un jugador, porque, albricias, ***Assault on Dark Athena*** contará con multijugador. Aunque, como no lo hemos catado, ya os hablaremos de él, si podemos, otro día.

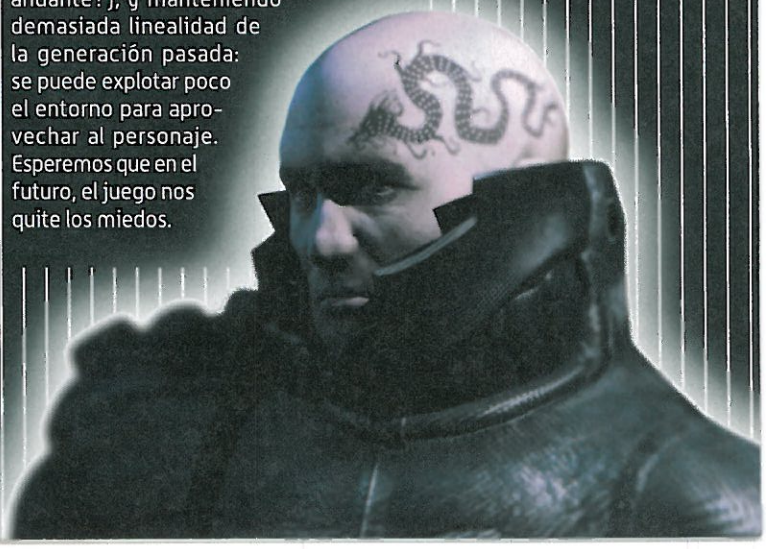
Por suerte o por desgracia, anticipamos que esta nueva entrega de la serie multimedia del mastuerzo espacial más encantador no deparará muchas más sorpresas. A fin de cuentas, surge como consecuencia de un *remake* para consolas de nueva generación de aquel grandísimo *Escape from Butcher Bay* que a **Starbreeze** se les ha ido de las manos, convirtiéndose en un nuevo capítulo, demasiado anclado, tal vez, en el anterior.

Éste continúa exactamente donde acabó *Butcher Bay*, con la nave de huida de Riddick

## UN REMAKE CONVERTIDO EN SECUELA QUE MIRA POCO AL FUTURO

siendo capturada por un transporte de mercenarios plagado de drones controlados a distancia. ***Dark Athena*** incluye también el remake de *Butcher Bay* que ha sido su germen. Teniendo en cuenta que ***Dark Athena*** es, nos aseguran desde **Starbreeze**, casi tan largo como el anterior, tenemos pues algo parecido a un 2x1. Dos dosis de **Vin Diesel** (que, por supuesto, participa aquí también prestando su físico y su vozarrón) por el precio de una, y más teniendo en cuenta que el *Butcher Bay* original es incompatible con *360* (de ahí la idea del *remake*), desde luego no nos parece mal plan.

Ahora bien, ***Dark Athena*** mejora algunas cosas de *Butcher Bay* (hay un ligero salto gráfico, el efecto visual para indicar que Riddick está escondido es ahora más evidente y cinematográfico), pero también parece que se estanca en otras y, aún estropea otras cuantas. Tras jugarlo un par de horitas, comprobamos que el estilo de juego es prácticamente el mismo (cuchillos, sigilo, trepa por aquí...), solo que con más armas de fuego (que, de hecho, se pueden llevar varias a la espalda... ¿Riddick convertido en arsenal andante?), y manteniendo demasiada linealidad de la generación pasada: se puede explotar poco el entorno para aprovechar al personaje. Esperemos que en el futuro, el juego nos quite los miedos.



# 13 JUEGOS INCREÍBLEMENTE EXTRAÑOS

## THE MATRIX PATH OF NEO

Xbox, PS2 2005

El segundo intento de **Shiny** por adaptar el fenómeno *Matrix* al mundo del videojuego es, quizás, la mayor demostración de osadía y supra-ego de todos los tiempos. Aunque el juego era casi igual de vacío en cuanto a contenido que su predecesor, el continente era otro asunto: pese a que durante el desarrollo (básicamente, recorrer la trilogía) ya empezaban las advertencias sutiles, en la recta final Neo peleaba contra hormigas gigantes, el enemigo final era un Smith de acero del tamaño de un edificio y en los créditos los mismísimos hermanos **Wachowski** te llamaban imbécil a la cara. Por cierto, uno era rosa y otro azul.



NOS CHIFLAN LAS RAREZAS, PARA QUÉ NEGARLO. SI ES RARO, NO ES MALO. SÓLO ES... RARO. POR ESO HEMOS COMENTADO 13 INSÓLITOS VIDEOJUEGOS MÁS ALLÁ DEL BIEN Y DEL MAL. _KUN, BURGUNDY, EL HOMBRE ELEFANTE, JOHN TONES, STAN BY.



# CHO ANIKI

## PC ENGINE y otros Desde 1992

Empecemos con un auténtico juego de mierda. Un kuso-ge, vaya, que dicen por tierras del sol naciente. ***Cho Aniki*** es un auténtico delirio *kitsch*. Y no lo decimos únicamente por ese abuso de cierta imaginería homoerótica *über-camp*. Bueno, sí, lo decimos por eso: ¡tanta cachaza nos pone como locas! El primer juego, creado por **Masaya**, giraba en torno a un culturista malvado del espacio exterior que pretendía expandir su imperio de factorías de proteínas. Idaten y Benten eran los héroes en un extravagante matamarcios horizontal. El asunto del *body-building* marcaría sin duda el tono del primer Cho Aniki y toda su prole, pero pese a los personajes musculados, los colorines y los enemigos en paños menores o vestimenta pseudo-glam de ciencia ficción, no sería el más estrafalario, ni mucho menos. Ya el segundo, ***Ai Cho Aniki***, retomaría a los dos personajes secundarios, Samson y Adon, los dos culturistas en tanguita que ayudaban a Idaten y Benten, como protagonistas. Y, más tarde, aparecería incluso un rocambolesco *brawler* para **Super Famicom**, otro shooter usando fotografía digital para los gráficos, y hasta un RPG.

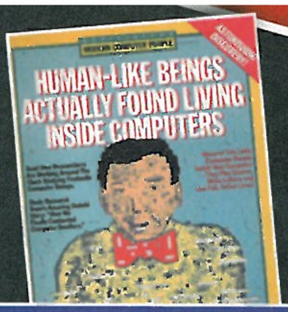


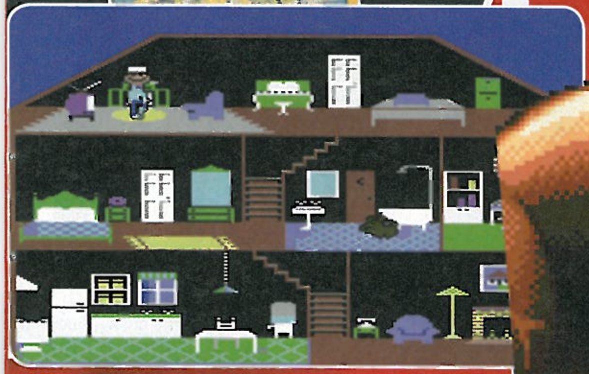




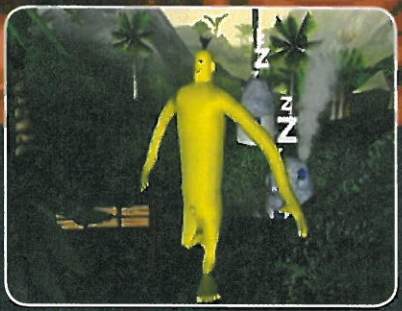




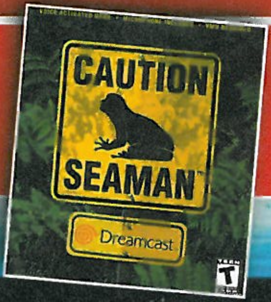



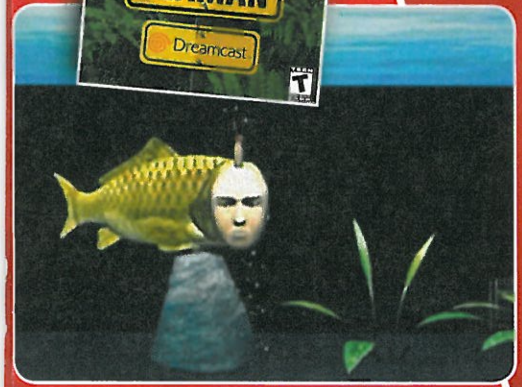



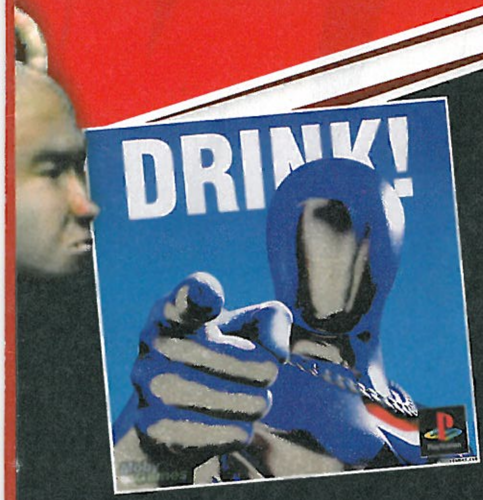













# DOSHIN THE GIANT

NGC / N64 2002

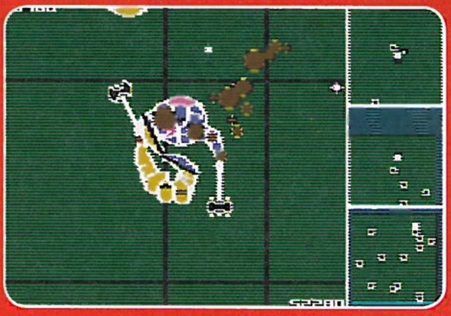
A Europa nos llegó de rebote en una extraña estrategia de la **Nintendo** añeja (para Europa el juego del Dios amarillo con un perturbador pene/ombligo y para EE.UU. la comuna de animales), pero creó un imborrable recuerdo en el subconsciente del público. Apunta: universo naïf, mix teológico y la posibilidad de convertirnos en Dios bondadoso/diabólico con un botón. El cruce perfecto entre el *Black & White* de **Molyneux** y un ponche de ácido lisérgico. Los resultados, los esperados: un 3% de las copias producidas vendidas y un 0,2% de fans. Ahora, los que esperen parsimonia y abuso de poder (ético/moral/religioso), a disfrutar.

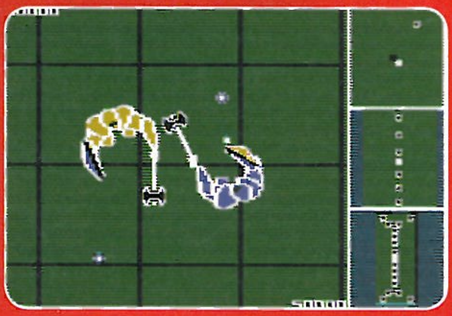
# THE BILESTOAD

APPLE II 1982

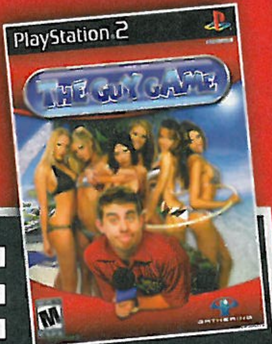
Precedente del garrulo *Die by the Sword* (**PC**, 1998), este rudimentario juego de desmembramientos fue el trabajo de amor de **Marc Goodman,** joven desarrollador que aparecía acreditado con el macarra seudónimo de **Mangrove Earthshoe**. ***The Bilestoad*** combinaba dos pasiones de su autor: la fantasía medieval y la ciencia-ficción, con un sistema de juego basado en el combate entre dos gladiadores de un futuro bárbaro. Todo normal, si no fuera porque la cosa se traducía en dos mastuerzos dándose hachazos en la cabeza al ritmo de una versión chirriante de *Para Elisa*. El planazo cenital, la paleta de colores epilépticos y lo inabarcable del mapa redondeaban la experiencia.



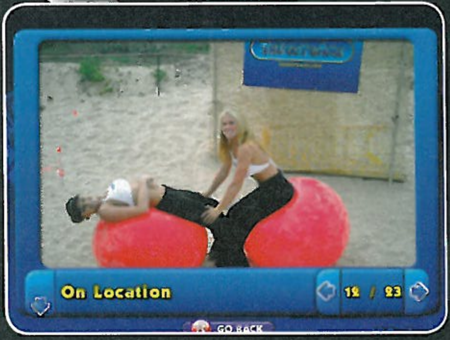





# THE GUY GAME




PS2, Xbox 2004







Trivial tetas para ti, joven *fratboy*. Ambientado en Texas, el aporte de «El juego de tíos» al universo videojueguil es el siguiente: cachondas -así las llama el título- borrachas se someten a un juego de alcohol, despelote y 20 preguntas, en gloriosa imagen real. Si tú, joven nacional, aciertas lo que ellas van a contestar, verás tetas. Cuanto más aciertes, más tetas verás. Para rematar la tontería -aparte de minijuegos inspirados en botellones sureños-, una de las cachondas resultó tener 17 años, y a **Top Heavy**, **Microsoft** y **Sony** se les prohibió la venta y difusión del título. Eso sí, **Microsoft** lo hizo retrocompatible para **360** desde 2007...




# LITTLE COMPUTER PEOPLE

8 bits, NES y otros 1985

De la mano de **David Crane**, este precedente extraño de *Los Sims* y otros simuladores de peceras malrollistas obtuvo un recibimiento por parte de la crítica especializada muy considerable en su día. Sin embargo, las intenciones de sus creadores de lanzar expansiones para la casa de tres pisos en las que habitaba el moderadamente interactivo píxel con patas protagonista quedaron en nada

# SEAMAN

DREAMCAST 1999

Este desconcertante simulador de vida es casi un catálogo de lo increíblemente extraño: narrado (en la versión angloparlante) por **Leonard Nimoy**, el juego ponía a prueba nuestra paciencia al hacernos entrega de un huevo de pez y obligarnos a esperar horas hasta que el protagonista salía de él. Luego las cosas ya dan un giro hacia lo demencial: básicamente, el Seaman es un pez con cara de señor que responde a tus insultos y te da los buenos días. Como pasar una mañana en la pecera de *El sentido de la vida* (1983).



# BAD MOJO

MAC 1996



«Jefe, he tenido una idea buenísima para un juego: convertimos al jugador en un insecto repugnante... ¡En cucaracha! ¡Lo convertimos en cucaracha!» Desgraciadamente para unos, y afortunadamente para otro buen puñado, que lo consideramos un auténtico juego de culto, el ficticio muchacho con la idea más anticomercial jamás parida no fue despedido ipso facto y ***Bad Mojo*** vio la luz. La premisa del juego, ligeramente basada en *La Metamorfosis* de **Kafka**, era precisamente ésa: un entomólogo acabado acaba convertido en cucaracha, teniendo que sobrevivir en un bar infecto para recuperar su cuerpo. Mezclando imagen real, lisergia insectófila, *puzzles* puñeteros, escenarios asquerosos y algo de melodrama, ***Bad Mojo*** da, efectivamente, da bastante mal rollo.







# PEPSIMAN

PSX 1999

**Pepsi** mola más que **Coca-Cola**, aunque le cueste decir esto a un adicto a las burbujitas en lata escarlata. **Coca-Cola** inventó a Santa Claus, mientras que **Pepsi** usó a las **Spice Girls** y a **Van Halen**, creó una etiqueta infernal para una generación, se inventó la Pepsi-stroika, y le encargó una mascota a **Travis Charest**. Mascota que aparecería como personaje en el juego *Fighting Vipers*, para luego protagonizar su propia atrocidad. ¿Mola o no?



# BILLY HATCHER & THE GIANT EGG




**GAMECUBE 2003**

El **Sonic Team** lleva dando palos de ciego casi diez años. Pero en 2003, para una plataforma minoritaria y con un carismático personaje dieron en el clavo: todo el control giraba en torno al huevo, atacar, saltar o incluso andar, ya que había que rodarlo, eso sí, evitando que se rompiese. Buen diseño de niveles, un grafismo original y ese olor a **Sega** que nos abandonó en **Dreamcast** (donde cualquier proyecto disparatado podía salir a la luz) y parece no tener intención de volver nunca más.



# FANTAVISION

**PS2 2000**

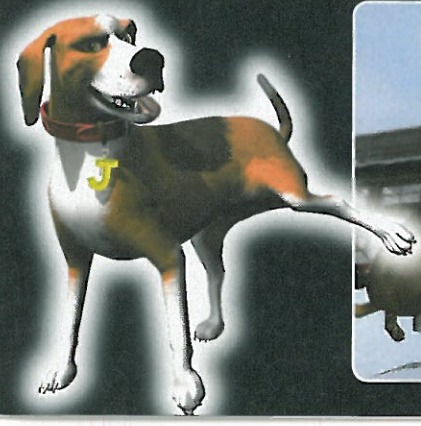
El típico juego para tranquilizar a los padres. Bonito, vistoso e inofensivo, un simulador de pirotécnico, verbigracia de ir lanzando cohetes para que estallen en el aire en una vorágine de fuegos artificiales y lluvias tranquilas de centellas, caídas de palmera y petardeos en forma de cascadas incandescentes. Un juego extraño cuya rareza aumenta cuando los niveles de juego nos llevan al espacio sideral y a tirar petardos sobre ciudades selenitas. La música a lo **Vangelis** y la voz de un locutor que nos dice lo buenos o patatas que somos jugando, o ya no digamos los breves interludios con secuencias cinemáticas, nos dejan un aviso contundente: ¡Juventud! ¡Alejaos de las drogas! ¡Mirad lo que hace una ingestión de honguis!




# A DOG´S LIFE

**PS2 2003**

Ser un perro, conceptualmente no parece muy interesante (olisquearse el culo, ladrar, rascarse, ser analizado por la inquieta mirada de **Cesar Millán**) frente a la mecánica tradicional de destruir orcos o atropellar ancianos, pero *A Dog's Life* jugó con la perspectiva y la rutina de forma ejemplar. Más simulador de lo esperado, cada sesión de más de 30 minutos resultaba una lobotomía cerebral e introducción a la percepción animal, pero eh, mi reino por una edición HD en **PS3**.







# BOONG-GA! BOONG-GA!

**COIN-OP 2000**

El juego del teto, ni más ni menos. Con un mando en forma de dedo de tamaño descomunal hemos de meterlo y sacarlo una otra vez en un trasero de fibra de vidrio para hacer sufrir a nuestro enemigo virtual. En todas las fuentes consultadas se asegura que se trata de una broma (¡un bromazo!) muy habitual entre los colegiales japoneses. Ellos sabrán. Lo que sí es verdad es que relaja un montonazo. En serio.



# ¡REGALAMOS!

# Big Bang MINI

## 15 JUEGOS




KOCH MEDIA, SOUTHPEAK GAMES Y SÚPER JUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UN JUEGO BIG BANG MINI DE NINTENDO DS™. PARA PARTICIPAR, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 22 DE FEBRERO DE 2009

7+ www.pegi.info

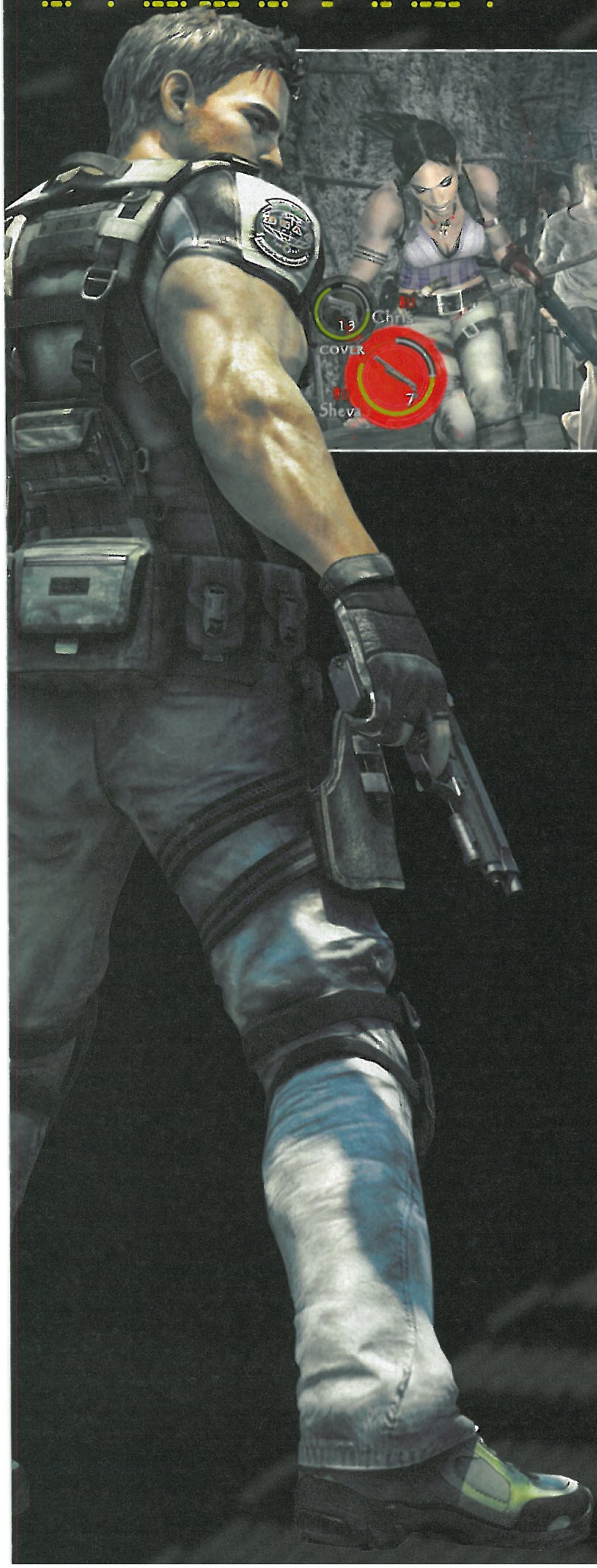
**¿Cuál es el género de Big Bang Mini?**
A) Shooter de fuegos artificiales B) RPG C) Snoter Feelgood

Súper Juegos Xtreme · KOCH MEDIA · SOUTHPEAK GAMES



## CONCURSO BIG BANG MINI

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra bigbangsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: bigbangsj A






EL GANADO
ASÍ LLAMA LA COMPAÑÍA RESPONSABLE DE LAS MUTACIONES A LOS SUJETOS INFECTADOS. ¡¡MALOS!!_







PS3 • XBOX 360

# RESIDENT EVIL 5

## UNA NUEVA GENERACIÓN, UN NUEVO RESIDENT EVIL, UNA NUEVA FORMA DE JUGAR. ¿SERÁ CIERTO QUE NO HAY QUINTO MALO, A PESAR DE LAS PALABRAS DEL CREADOR DE LA SAGA?

_CHIARAFAN

Y es que las declaraciones recientes de **Shinji Mikami**, alma mater de la saga desde sus inicios y uno de los gurús del videojuego más respetados (ahora asociado al sobrevaloradísimo y pedante **Suda 51**) suenan más a pataleta y a crítica seria. El buen hombre ha dicho por esa boquita que no jugará a ***Resident Evil 5***, y que sabe ya de antemano que no va a gustarle porque no será como él lo hubiera hecho. Afirmación de perogrullo, sin duda. Es como si **George Lucas** hubiera criticado en su momento *El Imperio Contraataca* por no haberla dirigido él. Menudo ego el de **Mikami**. Lógico que se haya asociado con quien lo ha hecho.

En fin, que polémicas estúpidas aparte, que no hacen sino aumentar el interés de un título que está ya a puntito de aparecer en nuestro mercado (durante el mes de marzo y de la mano de **Koch Media España**, antes **Proein**), y que tiene como difícil cometido superar a una cuarta entrega que, aparecida primero en **GameCube** y más tarde en **PlayStation 2** (los que creían que nunca iba a ocurrir se llevaron un chasco pero ¿alguien pensaba de verdad que un juego de esa calidad y de una *third party* se iba a quedar sólo en la fallida cajita de **Nintendo**?), recibió elogios por doquier gracias a su sabia reinterpretación de la saga.

Y nosotros, tras haber jugado a una beta bastante avanzada del juego en cuestión (de la que no os podemos revelar aún todo su contenido, pues un embargo lo impide), estamos en disposición de afirmar que los jugadores que decidan meterse de lleno en este quinto capítulo no se sentirán decepcionados, aunque bien es cierto que, seguramente, el juego no tendrá la repercusión ni la




**ALARM! ALARM!**
CUANDO TE QUEDE POCA VIDA, TU COMPAÑERO/A PODRÁ DEVOLVERTE A LA ACCIÓN_





**VEHÍCULOS**
Uno conduce mientras el otro dispara. ¿Alguien dijo Halo? Esperemos que funcione igual de bien.






trascendencia que tuvo su predecesor. Y es que la mayoría de los apartados del juego han sido adaptados de aquel, sólo que, bondades de la generación de la alta definición, también se ha producido una supervitaminización de los mismos, que en algunos aspectos llega a lo anabolizante (por poner un ejemplo, sólo hay que observar el diámetro de los bíceps de Chris).

Empezando por la historia, sin ir más lejos. La pequeña y misteriosa aldea rural de *Resident Evil 4* (a saber en qué parte de España se encontraba), se ha transformado en la inmensidad del continente africano (también en un lugar sin concretar del todo) con sus poblaciones llenas de polvo y casas destartaladas, sus montañas, sus refinerías, sus grutas llenas de seres mutados... En fin, que poco queda ya del espíritu aquel del juego original, con su mansioncilla llena de pasillos oscuros. Tampoco existe Umbrella ya, y por lo tanto Chris no lucha contra ella, sino contra el tráfico de armas por parte de terroristas, al más puro estilo *Splinter Cell*. Claro que, como no podía ser de otra manera, las armas en esta ocasión son biológicas y convierten a personas y animales en engendros de la naturaleza.

El apartado colaborativo que había sido explorado con anterioridad en la saga (desde los personajes secundarios que nos acompañaban en algún momento al experimento *online* de *Resident Evil Outbreak*, que no fue tal en nuestro país) adquiere aquí una importancia vital. En la modalidad para un solo jugador, la chica africana que se han sacado de la manga los de **Capcom** (una mezcla semi-desnuda de **Naomi Campbell** y **Beyoncé**, pero con menos chicha que ésta) nos acompaña todo el tiempo, se carga ella misma a los malos y nos cura cuando lo necesitamos; además, podremos gestionar su inventario.

La miga está, evidentemente, en la modalidad para dos jugadores, ya sea a través de la socorrida pantalla partida o a través de la red de **PS3** y **Xbox 360**. Compartir la experiencia *Resident Evil* con un amigo no tiene precio. Sin duda se convertirá en uno de los juegos de año, y estaremos aquí para verlo.





**VUELVEN LOS BARRILES**
Mayor realismo gráfico sí, pero objetos escondidos en barriles también, oiga.

# JUGAR CON EL IPHONE

## APPLE LO QUIERE TODO




**TRAS ALGUNOS INTENTOS FALLIDOS (¿ALGUIEN DIJO PIPPIN?), PARECE QUE LA COMPAÑÍA DE CUPERTINO HA ENCONTRADO UN HUECO DENTRO DEL SECTOR DE LAS ¿CONSOLAS? PORTÁTILES.**

_CHIARAFAN




**LA TIENDA** Dentro de la popular iTunes Store se encuentra la App Store, desde la que se pueden descargar todos los juegos (y el resto de aplicaciones). Están disponibles en todo el mundo al mismo tiempo, y su número es tan alto que en ocasiones se hace complicado encontrar lo que buscamos.

Y es que, reconozcámoslo, no podemos vivir sin la manzanita. Muy pocos podían pensar hace diez años, antes de que el primer **iPod** fuera lanzado al mercado, que el día de hoy nos encontraríamos rodeados de tantos productos de la compañía. Sólo hay que hacer un viaje en metro o en autobús para descubrir a nuestro alrededor varios **iPods** de todo tipo y color, así como abundantes **iPhones**. Y eso entre la población «normal». Si realizamos la misma operación entre los *geeks* y jugadores, comprobaremos hasta qué punto **Apple** ha cambiado la forma que tenemos de escuchar música, ver películas, acceder a Internet o realizar una llamada. Pero claro, no podían quedarse ahí. No señor, aún no estaban contentos.

### Jugando con la rueda

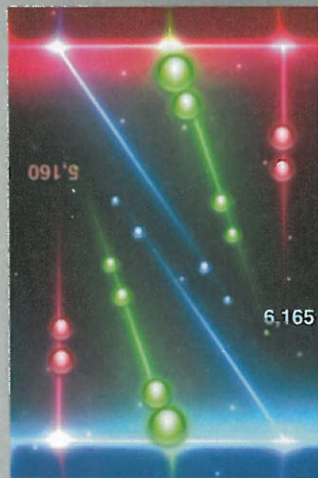
Prácticamente desde que el mundo es mundo y los teléfonos móviles podían mostrar más que una línea de texto, existen los videojuegos para este soporte. Desde el *Snake* de **Nokia** las cosas han avanzado mucho, y todos los móviles de hoy en día son capaces de mostrar juegos que nada tienen que envidiar a los clásicos de 16 bits (de hecho muchos son adaptaciones de éstos), y algunas plataformas como **N-Gage** (que tras su fallido intento de crear un *hardware* específico se ha convertido en una

# EJEMPLOS EJEMPLARES




## CRYSTAL DEFENDERS

Square Enix se apunta de la moda de los tower defense games con este título que incluye parte de la iconografía clásica de la saga Final Fantasy.




## TAP TAP REVENGE

Junto con su secuela, Tap Tap Dance, son una especie de Guitar Hero para este sistema. El primero, además, está disponible de forma gratuita.



## HERO OF SPARTA

Otra muestra del poderío técnico del sistema, esta especie de God Of War se controla mediante un joystick virtual que aparece en pantalla mientras jugamos.



## ROLANDO

Alabado por la crítica, va mucho más allá de ser el Loco Roco de este sistema. Su innovadora jugabilidad y su carisma hacen de él uno de los buques insignia del sistema de Apple.



## NFS UNDERCOVER

El arcade de conducción de EA, aún no a la venta, demuestra hasta dónde puede llegar el sistema en lo que a calidad gráfica se refiere. Superior a la versión PSP.



## SIM CITY

El clásico de gestión urbana ha llegado recientemente a iPhone e iPod Touch en una versión que adapta Sim City 3.000 y añade un conseguido sistema de control.

especie de *middleware* que corre en varias terminales de la compañía) incluso se atreven con el tema poligonal. Sin embargo, todos sabemos que el auténtico Talón de Aquiles de estos títulos, lo que les aleja de convencer a los verdaderos jugones y les convierte en carne de *ultra-casuals* (y en relleno de anuncios televisivos) es el sistema de control. Con el teclado de un teléfono convencional es realmente complicado controlar algo más complejo que un *Tetris*.

**Apple**, por su parte, comenzó tímidamente en esto de los juegos portátiles lanzando una serie de títulos muy sencillos para sus reproductores de música tradicionales, que se controlaban perfectamente con la famosa ruedecilla táctil. Se adquirían a través de **iTunes Store**, el portal integrado en su programa (el que sirve para gestionar la música del **iPod**), y gozaron de un éxito relativo. Incluso **Square Enix**, tan japonesa ella, llegó a desarrollar un título.

### Y entonces llegó él

En junio de 2007 **Apple** lanza el ya famoso **iPhone**, un terminal móvil dotado de una gran pantalla y control táctil. Pero no es hasta el siguiente año, con la llegada de su segunda versión, cuando comienza la revolución. Es entonces cuando la compañía libera el **iPhone SDK**, el conjunto de aplicaciones gracias al cual cualquier desarrollador puede crear programas y juegos de forma sencilla y subirlos de forma casi inmediata a la **App Store**, la tienda desde la que pueden ser descargados por cualquier usuario de **iPhone** e **iPod Touch**. El desarrollador obtiene el 70% de los beneficios, mientras que **Apple** se queda con el resto.

Desde entonces y hasta ahora, se han descargado más de 500 millones de estas aplicaciones, muchas de ellas juegos (cuyo precio no supera los ocho euros). Grandes compañías se mezclan con pequeños desarrolladores independientes, mientras que el sistema de control, al comienzo bastante deficiente, se va refinando. El futuro se presenta prometedor para el sistema, con títulos de la talla de *Metal Gear Solid* anunciados ya. Lo seguiremos muy de cerca...




**LA CONSOLA DE APPLE**
En su última campaña promocional, el iPod Touch ha sido mostrado como una consola portátil, además de reproductor multimedia.





_KUN

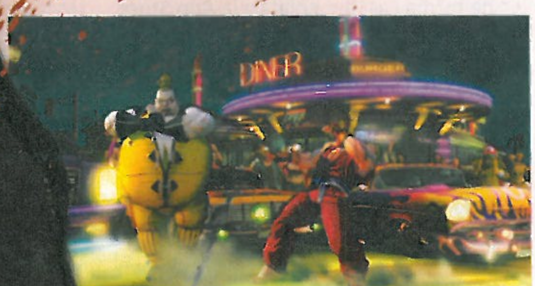
# STREET FIGHTER IV

**LA RESURRECCIÓN, PELIAGUDA ELLA, NO SÓLO CUMPLE LO PROMETIDO: ES OTRO PASITO EN LA VUELTA DE LA CAPCOM MÁS QUERIDA, LA DEL ARCADE SINVERGÜENZA**

Estaba temblando tras haber sufrido las crucetas de ambas consolas en el *remake* HD de *Street Fighter* analizado en el pasado número. El contacto con la realidad tras tanta loa al trabajo manual de **Udon**, y tanta captura bonita, fue un poco traumático y decepcionante. Si encima **Capcom** reconocía haberse esforzado en un sistema de control «adaptado a las consolas" y blablablá, temía que mi otro *hype* interno de la temporada resultara otro *bluff*. Y en esas andaba cuando probé la beta de *preview* que hoy nos ocupa. ¡Pégame con tu shoryuken y llámame Chun Li, **Capcom**, porque es lo mínimo que me merezco!

Se entiende lo que pretendían **Ono** y **Dimps** -dos nombres que no estaban cubiertos de gloria ni presagiaban nada bueno, todo hay que decirlo- con esta entrega: volver a un *Street Fighter* que todo el mundo pudiera agarrar, exprimir, y al que den ganas de seguir jugando durante mucho tiempo. ¿Un *Street Fighter* casualero, dirán algunos? No, un *Street Fighter II*, que no es lo mismo. Es decir, un juego que llegue más allá de su nicho de mercado, algo que **Capcom** tenía un poco olvidado y que ha terminado convirtiendo un producto de segunda fila -por presupuesto y staff- en uno de los platos fuertes de este año.









En resumidas cuentas: que sale todo a la primera, oigan. Todo a la primera, y esto casi se lo digo entre las lágrimas que me despertaba intentar un shoryuken en el *HD* con la cruceta de **360** en los primeros *rounds* (pero que, como bien decía un lector, «*era un Street Fighter hecho por* **Capcom América**: *¿qué se podía esperar?*»). En este sentido, la cuarta entrega tiene muchas virtudes, y la primera de ellas es que sin haber tocado un juego de lucha en mucho tiempo, la sensación es la de volver a estar en 1992, cuando todo era más simple, y abajo, diagonal derecha, derecha, puño era un hadouken. Y punto.

Hay que tener en cuenta lo que no es ***Street Fighter IV***: no es una somera reflexión sobre la

STREET FIGHTER IV

# PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **TORTAS COMO LAS DEL VHS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **DIMPS/CAPCOM**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **SIN CONF.** _ON-LINE **SI**
_WEB **WWW.STREETFIGHTER.COM**



**YOU MUST DEFEAT SHENG LONG...** A LA IZQUIERDA, GOUKEN, MAESTRO DE RYU Y KEN, HIJO DE UNA MALA TRADUCCIÓN_



**RIPEANDO A SNK** Crimson Viper es el particular "homenaje" que hace Capcom a SNK. El personaje es un quién es quién del King of Fighters. Así de bajo hemos caído.




lucha y sus posibilidades tridimensionales. No es un compendio de extrañas técnicas inefables que requieren un master shaolin de cruceta y *timing*. No es un sueño húmedo de lo que hoy se entiende como jugador *hardcore*, sino una vuelta a los tiempos de la frescura y la inocencia de unas buenas hostias como panes. O, para que me entiendan más claramente: en ***Street Fighter IV*** no está -a día de hoy- ningún personaje de la tercera entrega, y sí todo el roster de la segunda. Y el espíritu de esa misma parte.

Hablando del roster, lo único que no me ha impresionado de lo catado hasta ahora (en la beta están todos menos los New Challengers de *Super*, Rose de *Alpha* y Gen de *SFI/Alpha*) son, precisamente, los nuevos personajes. Primero, que alguien piense que un francés rubito y pelicorto -sospechosamente parecido a Kevin Ryan de *Garou* en físico y tomateo- puede tener carisma como luchador es como pensar que un español puede ser a la vez torero, ninja y villano con máscara de hierro: eso sólo funciona una vez y *Street Fighter* ya cumplió cupo. Valga lo mismo para el gordopilo de turno extraído de un *Fatal Fury*, y de la hija bastarda de un Yagami y un Kusanagi llamada Crimson Viper. Que no, **Capcom**, que los días de gloria a la hora de crear personajes ya te pasaron. Salvemos, eso sí, a El Fuerte, mexicano tapón que no sólo hará las delicias de los jugadores más técnicos, sino que sartén en ristre demuestra algo que ya habíamos olvidado muchos, con tanta mitología luchadora: el pretexto para cualquier juego de lucha se sostiene con alfileres, y por ende, estos juegos funcionan mejor cuando se mueven en lo (auto)paródico. ¿Por qué se creen que *Mortal Kombat* pudo plantar cara a una saga a la que era inferior en todo lo técnico y jugable? Por el cachondeo, hombre.

Ese mismo y necesario cachondeo salpica todo el título, con una extraña mezcla entre ➲




**SONRÍE PARA 4CHAN** Cuando una opción de menú te deja cambiarle las bragas a Sakura, todo queda muy clarito.




## ALGUNOS PROBLEMAS CON EL DISEÑO DE PERSONAJES NO EMPAÑAN LA BUENA APROXIMACIÓN A LOS MODELOS CLÁSICOS

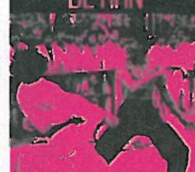
### EN CINCO LÍNEAS

Lucha bidimensional al viejo estilo con un estiloso maquillaje 3D de nueva generación.

### QUÉ CUENTA

Superación personal, venganza, lavados de cerebro, diversión, la conquista del mundo... Excusas de serie B para partirse el alma.

### SI FUERA UN EVENTO SERÍA EL TORNEO DE HAN



### LOS CREADORES

**DIMPS**
Desde Osaka con amor. Cuesta creer que esta compañía, que se mueve entre sacapastas como los DBZ Budokai, mediocridades como Saint Seiya, o joyitas como el Sonic Advance de GBA, sean co desarrolladores. Hasta que se tiene en cuenta que está fundada por ex miembros destacados de Capcom y SNK, sección tortas y patadas.













**SHOW BUSINESS** Dejando aparte que Seth sea un jefe final de pobre diseño y síndrome «final boss SNK» -¡y CEO de una empresa!- el espectáculo está garantizado en cada combate, incluyendo close-ups que son una oda a la inteligencia.



**AY, AMOR DE HOMBRE**
SI QUIERES NOCHES LOCAS, ESTUDIA ARTES MARCIALES_

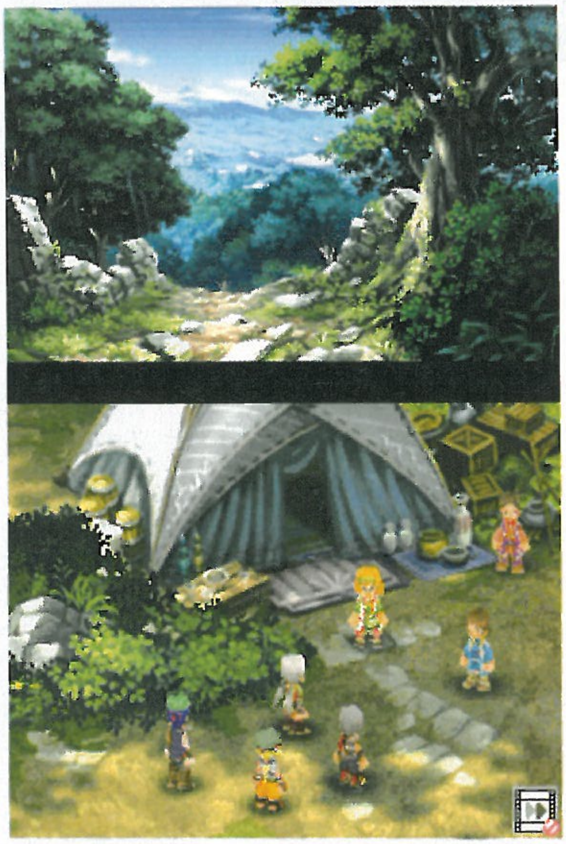
nostalgia trascendente y culturismo bufo -algo normal en un plantel que cuenta con rubios pollito californianos conviviendo con monstruos verdes-, en los que la dirección de arte me tiene enamorado. Independientemente de su acertadísimo pseudo*cel-shading*, con intenciones de *ukiyo-e* y salpicones de tinta por y trazos negros de grueso calibre por todas partes, tenía un problema de base. Al principio sólo veía mostrencos de esteroidea complexión pero, y ésta es la magia del videojuego, a los dos segundos de verlo en movimiento, funcionan, con sus brazos como ruedas de molino y todo: hay dinamismo, estilo por todas partes, y con un catálogo limitado de movimientos -todos respetando fielmente los preceptos originales en el temible salto a las tres dimensiones-, se crea una ficción de lucha maravillosa, con los galones de un clásico bien adaptado. Sean conscientes: ***Street Fighter IV*** tiene más de *remake* que de nuevo juego. Es decir, acierta en todo aquello que *HD Remix* intentaba resucitar. Y eso, a día de hoy, me parece un logro de marca mayor.

## TODO EN EL TÍTULO HUELE A 16-BIT CON ROPITAS NEXT-GEN

Detallitos tan simples como la profundidad de los escenarios que, al ser la lucha en un plano bidimensional, se pueden preocupar de emular esos planos de *scroll* y esas localizaciones imposibles -que incluso en los nuevos huelen a 16 bits, con esa feria de armas en las que un tanque y un collar de Tiffany's coexisten sin que quede mal-. Como la música, deudora de aquellas fanfarrias que tenemos grabadas en el inconsciente. Y como el simple placer de jugar por jugar, sin la victoria como objeto, aprovechando las dos o tres complicaciones extra, más estratégicas que tácticas (los Focus y Ultra Attacks, esas artimañas para el *hardcore*, son tan sencillos de efectuar que importa más el cuándo que el cómo: se agradece). No he tenido ocasión de catar el *on-line*, aunque **Nemesis**, de quién me fío y mucho, asegura que la cosa pinta bien. Pero tampoco crean que me parece importante. *Street Fighter II* me sigue pareciendo el primer juego social, el *Singstar* de los noventa, en los que seis amigos y una **SNES** tiraban más de un verano por la borda. Y *Street Fighter IV*, por su espectacular *naiveté*, su poderoso atractivo pop, y su simple e inmediato control, tiene todas las papeletas para que en mis próximas fiestas, desterremos los puñeteros instrumentos de plástico y volvamos a reírnos y picarnos con unos versus. Ya les dije que el juego cumplía con lo prometido, aunque no corresponda con lo que muchos esperaban. A mí, me vale.

NINTENDO DS

_GÉNERO **RPG DE ESOS QUE NO ERES CAPAZ DE SOLTAR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_JUGADORES **1**
_TEXTO/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.KONAMI.COM/GAMES/ST**










**LO CLÁSICO ES BELLO.** Por mucho que pasen los años, la magia y riqueza gráfica de los escenarios dibujados a mano nunca pasarán de moda. Suikoden Tierkreis cuenta con algunos de los parajes más bellos e inspirados del género.

_THE ELF

# SUIKODEN TIERKREIS

**LA LEGENDARIA SERIE DE KONAMI ELIGE LA DS COMO NUEVO ESCENARIO, PERO A DIFERENCIA DE OTRAS SAGAS LO HACE POR LA PUERTA GRANDE. POR CIERTO, TIERKREIS SIGNIFICA ZODIACO EN ALEMÁN.**

Últimamente no hacen más que llover sobre la doble pantalla de **DS** multitud de sagas RPG que muestran sus capítulos menores, algunos de ellos perfectamente evitables en los circuitos limitados, pero no exentos de potencia clásica, de la versátil máquina de **Nintendo**. Parecía que **Konami** se había apuntado a esta moda, pero nada más lejos de la realidad: ***Suikoden Tierkreis*** se va a convertir en uno de los mejores RPG, no sólo de **DS** sino de cualquier sistema en activo, en este recién inaugurado 2009.

*Suikoden* nos ha regalado desde 1995 una serie de *RPG* épicos, dramáticos y brillantes, de poderoso guión y no menos grandiosas consecuencias. Siempre ha utilizado el factor tiempo a su favor para no agotar al ávido consumidor de rolezos varios con secuelas gratuitas y nunca ha abusado de intros y presentaciones fabulosas, cosa que agradecemos. Se ha limitado a ejecutar buenos guiones y a humanizar/dramatizar mucho el desarrollo y la relación/reacciones de y entre los personajes. En ***Tierkreis*** sentirás que formas parte del grupo protagonista, disfrutarás con sus dialogos (excelente doblaje durante todo el juego en inglés y textos en castellano) y realmente te sentirás al otro lado de la pantalla de la **DS**; es decir, dentro de la historia para lo bueno y para lo malo.

*Suikoden* en **DS** es como su secuencia de introducción: dulce, reposado y embriagador; describe a la perfección el fluir de los acontecimientos posteriores y la sensación de arrullo constante para con el usuario. Pronto surcarás bellos territorios dibujados a mano con personajes poligonales perfectamente integrados, presenciarás numerosas secuencias animadas y la historia comenzará a trazar un argumento enigmático gracias a unos misteriosos libros que otorgan increíbles poderes. Todo en ***Tierkreis*** es directo y sencillo pero de una efectividad tal que será muy difícil decidir cuándo dejar de jugar para dar descanso a tu fatigada y pixelada vista. La banda sonora vuelve a convertirse en otro de los puntos fuertes, al igual que los combates, tan básicos, sencillos y reconfortantes como en anteriores capítulos. Y esto es sólo un poquito de lo que te espera, hemos querido dejar los viajes en el espacio-tiempo, los portales a otros mundos, las alianzas entre ejércitos, el enfrentamiento constante contra la Orden del Verdadero Camino, la comunidad *on-line* interactiva, el cuartel general y el sistema de misiones para el análisis. Sabemos que ***Suikoden Tierkreis*** va a ser algo muy grande, posiblemente el mejor *RPG* del año. Personalidad y cualidades no le faltan para ello.

**CUATRO ES MULTITUD.** En los combates participan hasta cuatro personajes simultáneos y han desaparecido las batallas a gran escala y los duelos de anteriores entregas.




## EN CINCO LÍNEAS

La saga Suikoden se instala por primera vez en DS con otro épico RPG por turnos de gran belleza y personalidad.

## QUÉ CUENTA

Continúa la historia de las 108 estrellas del destino. Un grupo de jóvenes, libros mágicos que otorgan poderes, viajes en el espacio y el tiempo, portales a otros mundos, épicos combates...

## SI FUERA UN COLECTIVO SERÍA UNA PANDILLA DE AMIGOS



## LOS CREADORES

**KONAMI**

La saga se caracteriza por lo épico y dramático de sus acontecimientos. Mucho más seria, dura y adulta que otros RPG legendarios pero sin perder ese tono de humor tan japonés. Comenzó su andadura en 1995 y cuenta con cuatro episodios en PS2, dos en PSone, (el primero también en Saturn), un juego de cartas en GBA y una recopilación de los dos primeros en PSP.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2009**

**PS3-XBOX**

_GÉNERO **ARCADE AÉREO A LO ACE COMBAT**
_PAÍS **RUMANÍA** _COMPAÑÍA **UBI SOFT**
_DESARROLLADOR **UBI SOFT BUCHAREST**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **1-2** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.HAWXGAME.COM**




**50 AVIONES PARA EL NIÑO Y LA NIÑA** MODELOS REALES, QUE INCLUYEN CLÁSICOS DEL CALIBRE DEL F-16, F-117, F-15, HARRIER O EUROFIGHTER_



**A VISTA DE PÁJARA** Como no, habrá distintas clases de cámaras para elegir.



**UN FUTURO VIEJUNO** Pese a transcurrir en el año 2012, el cielo estará plagado de veteranos como el A-10 Thunderbolt.









**¿Y LA BOLSA DEL MAREO?** La fórmula de H.A.W.X. es idéntica a la de los Ace Combat: gráficos de simulador puro y duro, al servicio de una mecánica 100% arcade. No es original, pero nos encanta.

_NEMESIS «EL BARÓN CANOSO»

# TOM CLANCY'S H.A.W.X.

## INTRIGAS FUTURISTAS, AVIONES REALES Y EL TOQUE ARCADE DE UN ACE COMBAT, DE MANOS DE LOS AUTORES DE BLAZING ANGELS.

La eterna espera por un *Ace Combat* para **PS3** va a ser aliviada por la última creación de **Ubi Soft Bucharest**. Tras rememorar la Segunda Guerra Mundial en las dos entregas de *Blazing Angels*, el equipo rumano se ha encargado de dar vida a la última franquicia creada alrededor del rey de los *bestsellers*, **Tom Clancy**. Y esta vez no se tratará de realizar labores de espionaje ni comandar una tropa de élite, sino de pilotar más de cincuenta aviones reales en el año 2012, un futuro cercano y bastante premonitorio, con las corporaciones militares privadas (PMC) protagonizando los conflictos armados a lo ancho del globo.

Las extrañas políticas de embargos que parecen proliferar entre las compañías últimamente, no nos han permitido sacar capturas de ***H.A.W.X.***, bajo amenaza de cien latigazos y una circuncisión a lo vivo por parte de **Ubi Soft**, pero creednos si os decimos que hemos jugado ya a la beta, y tiene muy buena pinta. La mezcla entre simulación aérea y control arcade, en la tradición *Ace Combat*, funciona bastante bien, sustentada en unos gráficos espectaculares, con enjambres de aviones (recreaciones milimétricas de cazas y bombarderos) combatiendo sobre localizaciones reales (Rio de Janeiro, Cabo Cañaveral), recreadas a partir de las fotografías por satélite de la compañía **GeoEye**.

Los puristas de la simulación aérea volverán a poner el grito en el cielo ante las libertades físicas y aerodinámicas que se toma el juego, sobre todo cuando entra en acción el sistema E.R.S. (Enhanced Reality System). Un nombre bastante pomposo para describir al asistente que nos ayudará a controlar el avión y su completo arsenal, aunque seamos unos verdaderos cenutrios con el pad. Incluso podremos dar órdenes al resto de los componentes de nuestro escuadrón. Y eso, cuando juguemos en solitario. Porque lo realmente atractivo de ***H.A.W.X.***, por encima de sus lustrosos gráficos, es el Modo Cooperativo *on-line* para cuatro jugadores, con el que podrán entrar y salir con toda libertad en plena partida. Si existe un juego que pide a gritos el uso del *headset*, es éste, sin duda. Y como no, también habrá duelos *on-line*, pero de eso ya hablaremos en el análisis, que será de altura (perdón por el chiste).

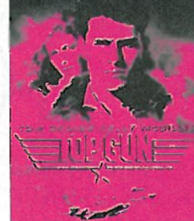
### EN CINCO LÍNEAS

Un simulador de vuelo con mecánica de arcade, en la tradición de los Ace Combat. Eso es todo y ahí es nada.

### QUÉ CUENTA

Estamos en el año 2012. El poder de las Compañías Militares Privadas (PMCs en inglés) se ha multiplicado, enfrentándose en el campo de batalla, con la furia de un broker en una OPA.

### SI FUERA UNA PELI FILOGAY SERÍA TOP GUN




### LOS CREADORES

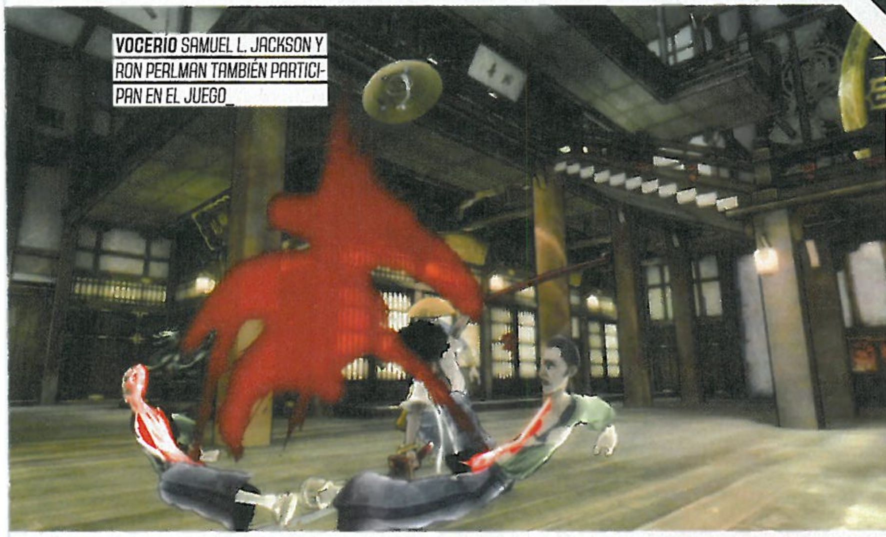
**UBI SOFT**

Ilustre veterana en la industria de los videojuegos, sus tentáculos abarcan casi todos los campos: desde los productos casual (Imagina ser... algo) hasta obras tan espectaculares como Assassin's Creed. H.A.W.X. es obra de su estudio de Bucarest, especialistas en simulación aérea y firmantes de dos entregas de la saga Blazing Angels, inspirada en la Segunda Guerra Mundial.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2009**

_GÉNERO **SHAFT EN EL JAPÓN FEUDAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **NAMCO BANDAI**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.AFROSAMURAI.COM**

PS3 • XBOX 360



**VOCERÍO** SAMUEL L. JACKSON Y RON PERLMAN TAMBIÉN PARTICIPAN EN EL JUEGO_





**¡PARA QUIETO!** ALGUNOS ENEMIGOS SON LISTOS Y ESQUIVAN BIEN, AUN EN MODO FOCUS_







_STAN BY

# AFRO SAMURAI

## HEMOGLOBINA A RAUDALES, ESCABECHINA SAMURAI, MONJES LOCOS, HIP-HOP Y BULLET-TIMES. ¡YUM!

Miren, entendámonos desde el punto de partida: aquí, un servidor es fan absoluto del splatter-samurai, de las pelis de Lobo Solitario y su Cachorro, del manga *La Espada del Inmortal*, y de cualquier cosa, básicamente, donde haya katanas rebanalotodo, kimonos ensangrentados, y armas niponas bizarras. Así que ***Afro Samurai*** me tiene más o menos ganado desde el principio. No tanto la serie como el videojuego, ya que la primera (aunque con tan solo unos capítulos vistos), me parece que huye demasiado de la explicitud que se le exige (que le exijo) a la estética del *kenjutsu* descarriado, hiperbólico y ultraviolento.

El videojuego, por otro lado, tras haber probado una escueta demo, funcionando solo a trancas y barrancas, parece que apunta mejores maneras. Por la explicitud, sí, porque no puede escapar de la acción que el jugador está desarrollando, porque tiene que mostrarle todas y cada una de las cosas que hace. Y, así, ***Afro Samurai*** se convierte en un pequeño festival sin tregua de mutilaciones, amputaciones, cuerpos partidos por la mitad longitudinalmente, troncos seccionados del hombro a la cadera, chorros y borbotones de sangre, y todas esas cosas que nos gustan a los aficionados a estas cosas que estamos tratando aquí. Además, el *cel-shading* matiza los interiores de los cuerpos seccionados (no esperen vísceras) de una forma muy cómica, como esas piezas de juguete de shushi o carne que incluyen algunos juegos de cocina para niños muy pequeños.

En cuanto a jugabilidad pura y dura, ***Afro Samurai*** es un *hack and slash* con sus combos y sus cosas, pero añade un modo «focus» (en *slow motion*) que permite, manteniendo pulsado alguno de los botones de acción común (ataque ligero o fuerte, patada o salto), ejecutar golpes letales muy de manga descerebrado, con resultados (amputaciones) diferentes según la postura del enemigo. Y, también saltos tremendos y, anticipamos, golpes y técnicas especiales que suponemos se irán aprendiendo. Todo lo demás es actitud de negrata pasado de vueltas, y una revisitación de la historia de la serie.



### EN CINCO LÍNEAS

Hack & slash a través del filtro del splatter samurai, el exploitation setentero y un pequeño johnwooismo.

### QUÉ CUENTA

Afro Samurai es el espadachín número 2 del mundo, y busca al número 1, Justice, para vengar a su padre (anterior número uno). Mientras, siete monjes alucinados intentan acabar con él.

### SI FUERA UNA ESCENA SERÍA

EL RESTAURANTE DE KILL BILL



### LOS CREADORES

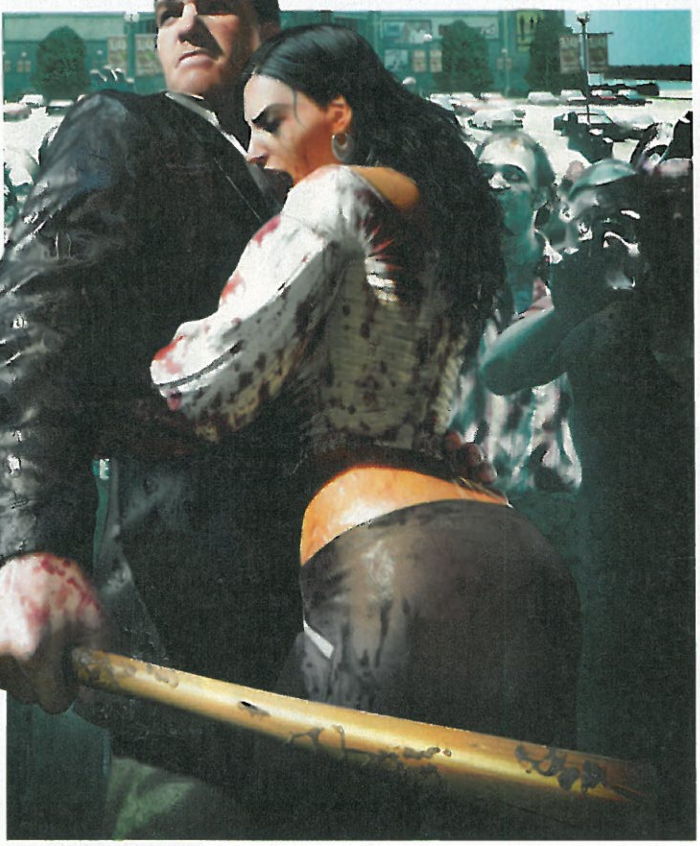
**NAMCO BANDAI**

Si a estas alturas tenemos que contarte quiénes son Namco Bandai, es que eres un enajenado. Bueno, vale, tal vez seas un aficionado reciente, así que te daremos un par de nombres responsabilidad de estos señores del país nipón, que se fusionaron con la famosa juguetera: Tekken, o yéndonos más atrás, Pac-Man. Bueno, esta columna ha sido fácil de rellenar. Un momento que falta un poco... Ya.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **FEBRERO 2009**

WII

_GÉNERO **ACCION ZOMBI DESCAFEINADA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **SIN DETERMINAR** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.DEAD-RISING.COM/WII**






**JEFES FLOJOS** Los final bosses del juego original permanecen, pero la dificultad para eliminarlos ha sido moderada notablemente.




**INVASIÓN RELATIVA** Sin duda, el gran atractivo del primer Dead Rising era la sensación de agobio y la multitud de zombis atacando al protagonista. Algo nos dice que no se va a repetir en Terror en el Hipermercado.








_JOHN TONES

# DEAD RISING
## TERROR EN EL HIPERMERCADO

**TRAS EL ÉXITO DE LA VERSIÓN PARA WII DE RE4, CAPCOM ADAPTA OTRA FRANQUICIA AL BAMBOLEO NINTENDISTA**

La intención pecuniaria está clara, y los resultados de aquella traducción a los controles con *wiimote* y nunchuck de las aventuras de Leon por los insólitos páramos de la España ocultista se recuerdan como competentes y resultones, sobre todo porque la dinámica no especialmente frenética de parar y apuntar propia de los *Resident Evil* sentaba bien a los controles de la consola de **Nintendo**. Pero tras nuestro primer contacto, este ***Dead Rising- Terror en el Hipermercado*** plantea, de repronto, varias cuestiones: exprimiendo como exprimía el primer *Dead Rising* las posibilidades de **Xbox 360** para poner en movimiento a 800 zombis simultáneos en pantalla, ¿estará **Wii** a la altura?; obligando a veces al jugador a efectuar auténticas masacres de multitudes en tiempo record, ¿cómo se adaptará esta cuestión al efectivo pero no especialmente preciso control de la consola de **Nintendo**?; y sobre todo, ¿se mantendrá la muy exigente y agotadora mecánica que obligaba al jugador a estar permanentemente atento al reloj y al orden de las misiones, hasta tal punto de estropear una partida completa si se precipitaba al desperdiciar el único slot de grabación del que disponía el juego? Bueno, para la última (y para el resto, por extensión), tenemos respuesta: no.

Es decir: ***Terror en el Hipermercado*** es una versión mucho más asequible y populachera que el primer *Dead Rising*, de exigencias infernales, pero por ello, todo un orgullo para quienes conquistaban sus desafíos. Hasta donde hemos visto: los demenciales *final bosses* de este ***Dead Rising*** son mucho más asequibles, y las misiones, considerablemente más sencillas. Los zombis son muchos menos, y se pierde la sensación desesperada del *Dead Rising de 360*. ¿Pierde con ello atmósfera o acidez ese argumento que bebe de los clásicos de la mitología zombi? En absoluto, pero en un primer contacto echamos en falta caos, violencia y precisión. Habrá que ver si una versión de *Dead Rising* descafeinada es suficiente... o no.

### EN CINCO LÍNEAS

Remake punto por punto pero más limitado en lo técnico de Dead Rising, el horror zombi de 360.

### QUÉ CUENTA

En una invasión zombi, el periodista Frank West es trasladado a un enorme mall donde planea hacer un reportaje fotográfico. Allí encontrará a varias personas atrapadas e irá desvelando los secretos que se ocultan tras la plaga.

### SI FUERA UN MALL SERÍA EL DE MONROEVILLE




### LOS CREADORES

**CAPCOM** Qué podemos decir a estas alturas de una de las compañías japonesas más queridas y veteranas de la industria. Responsable de hitos absolutos, han sabido envejecer conduciendo con dignidad las secuelas de sus franquicias y actualizando fórmulas, como este Dead Rising en su versión para 360.

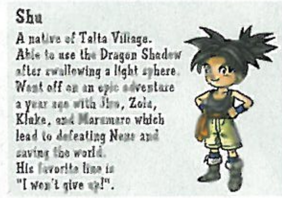
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2009**

NINTENDO DS

_GÉNERO **REAL TIME STRATEGY CUBISTA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **IGNITION**
_DESARROLLADOR **MISTWALKER/FEEL PLUS/BROWNIE BROWN**
_JUGADORES **1**
_TEXTO **CASTELLANO** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.YOURBLUEDRAGON.COM**








**TE PRESENTO A...** Los personajes principales, amigos y enemigos, y una descripción de los mismos irán desfilando por la pantalla superior de tu DS.

**¡QUÉ BONITO, MADRE!** LAS ESPECTACULARES SECUENCIAS, A DOBLE PANTALLA, DE BLUE DRAGON PLUS SUMARÁN MÁS DE UNA HORA DE DURACIÓN_







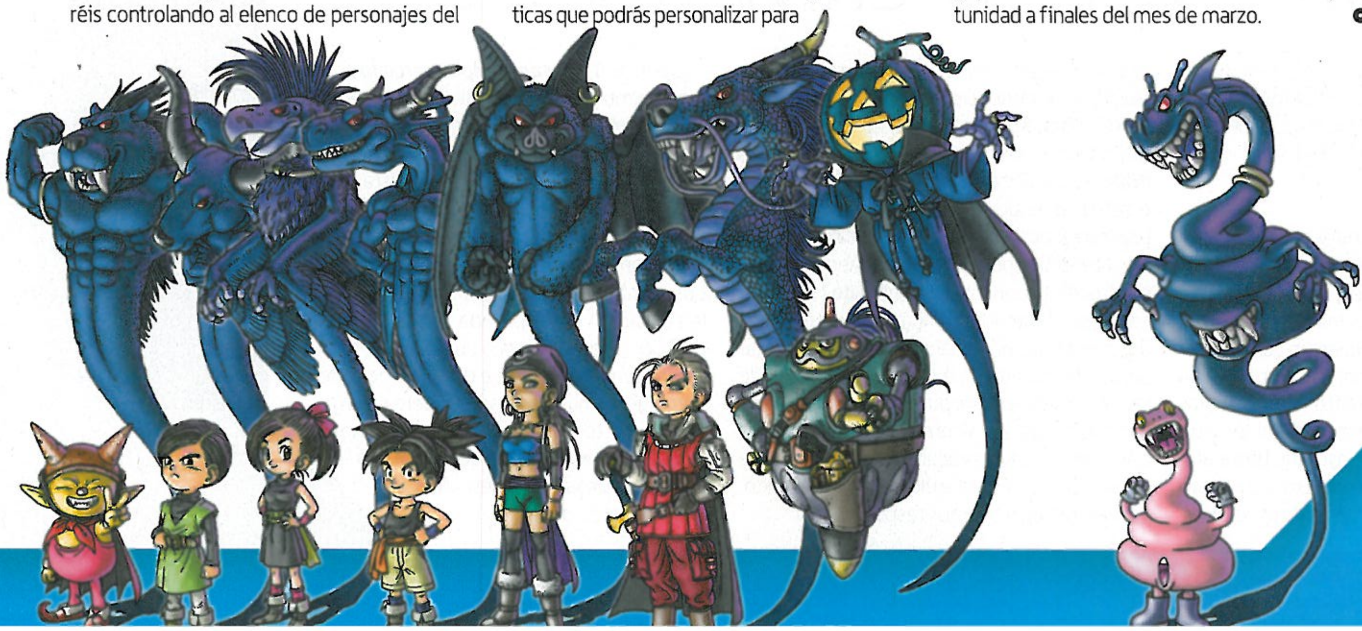
_THE ELF

# BLUE DRAGON PLUS

## SHU, ZOLA, MARUMARO Y COMPAÑÍA VUELVEN A ESCENA EN UN NUEVO RPG ESTRATÉGICO EN TIEMPO REAL CORTESÍA DE SAKAGUCHI

**DS** sigue convirtiéndose en caldo de cultivo para todas las sagas RPG habidas y por haber. En el ejemplo que nos ocupa ha cambiado el básico esquema por turnos del original de **360** por un RPG estratégico en tiempo real, cronológicamente situado un año después de los hechos narrados en la obra ligeramente descafeinada de **Sakaguchi**, **Toriyama** y **Uematsu**. El caso es que el cambio de esquema (recordad *Heroes Of Mana* y os haréis una idea) no le ha sentado nada mal y tras un sencillo y voluntario tutorial os encontraréis controlando al elenco de personajes del capítulo primigenio (Shu, Zola, Marumaro, Kluke, Jiro...) vía *stylus* y devorando secuencias de animación a doble pantalla como locos.

El control de las acciones sobre el mapaedo vectorial a la hora de mover tus tropas (hasta un total de 16 efectivos simultáneos) es muy sencillo e intuitivo, y se ha recuperado el uso de las sombras azules para realizar ataques o magias de mayor efectividad, sin duda el momento más espectacular de la contienda. Cada personaje contará con ciertas habilidades y características que podrás personalizar para planificar la estrategia adecuadamente en cada escenario y momento de la refriega. Después de los primeros compases de juego descubrirás que Nené sigue con vida y que la siniestra sombra de un letal enemigo llamado Balaur presagia el principio de una nueva devastación. Tu misión: surcar el interior de un gigantesco cubo (como consecuencia de la batalla final del primer *Blue Dragon*, el mundo se dividió en dos y de él salieron infinidad de estas figuras geométricas) formado por una enorme cantidad de escenarios de combate. ***Blue Dragon Plus*** cuenta con un Modo Campaña que durará más de treinta horas y la calidad suficiente como para que los seguidores del original y apasionados del RPG le den una merecida oportunidad a finales del mes de marzo.



## EN CINCO LÍNEAS

La secuela del RPG de Xbox 360 dirigido por Sakaguchi visita territorio DS en forma de RTS RPG.

## QUÉ CUENTA

Ha transcurrido un año desde que Shu y compañía derrotaran al tirano Nené. En medio de la batalla el mundo se dividió en dos y ahora está formado por infinidad de cubos...

## SI FUERA UN ROMPECABEZAS SERÍA EL CUBO DE RUBIK



## LOS CREADORES

**MISTWALKER/FEEL PLUS/BROWNIE BROWN.** Hironobu Sakaguchi en la dirección, Akira Toriyama en el diseño de personajes y Nobuo Uematsu en la banda sonora son los tres nombres propios de la franquicia. Feel Plus (Ninety-Nine Nights II y Lost Odyssey) y Brownie Brown (Sword Of Mana, Magical Starsign, Heroes Of Mana...) también aportan su granito de arena en la producción.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **FEBRERO 2009**

**XBOX 360 • PS3**

_GÉNERO **PALIZAS MANGAKA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **505 GAMES**
_DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **5** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.ARCSYSTEMWORKS.JP/BF**







**SEMIBIDIMENSIONAL** Battle Fantasia luce unas coloridas 2,5D.




**BARRA INFERIOR** CON ELLA PODREMOS REALIZAR PODEROSOS COMBOS_



EDGAR & CIA

# BATTLE FANTASIA

## ARC SYSTEM WORKS MEZCLA LA LUCHA 2D CON COMPONENTES DEL RPG NIPÓN DE PURA RAZA PARA TRIUNFAR EN SU TIERRA

La lucha bidimensional es uno de los pocos viejos géneros que aún perdura y que hace acto de aparición cada cierto tiempo. ***Battle Fantasia*** va a ser el encargado de inaugurarlo en esta generación mediante sendas versiones para **PS3** y **Xbox 360**,que llevan al televisor de tu salón el mismo juego que desde hace dos años vienen viendo correr los japoneses sobre las **Taito Type X2** que pueblan los salones recreativos del territorio nipón.

¿Y que sea el mismo juego es algo positivo? Pues hombre, para ser sinceros no estamos ante el alfa y el omega de la lucha, pero por lo menos tiene ideas originales. Dichas ideas, no obstante, tienen el problema de llevar un regusto japonés adjunto que quizá sea excesivo para ser valorado por el usuario occidental que, imaginamos, se lanzará mayoritariamente a por *Street Fighter IV* cual lince a la yugular de la presa antes que a invertir el dinero de las rebajas en inventos de este tipo.

Ante todo, es inevitable hablar del plantel de personajes, diseñado por la artista japonesa **Emiko Iwasaki**, y que parece sacado de las fantasías bizarro-festivas del equipo editorial de la *Shonen Jump*. Si eres de los que se quedan con cara de circunstancias cuando ven un capítulo de *Bo Bo Boo*, prepárate para el pase de modelos al que asistirás aquí: un conejo en *bottomless* al que se le ve su homónimo, un capitán pirata con un garfio tal que no puede calmar su picor en todas las las partes que a él le gustarían, un enano tan voluminoso como las patillas de Curro Jiménez o un pistolero cabeza de plátano son algunos de los doce engendros que podrás controlar. Y no, el doce no es ninguna errata, es lo que hay en ***Battle Fantasia***; doce personajes jugables, ni uno más ni uno menos.

Unos parrafos más atrás hemos hablado de ideas originales. Pues bien, todas están construidas sobre los andamios de la mixtura formada por la lucha tradicional y el RPG, la cual se manifiesta a través de varios hechos. Por ejemplo, que al inicio de un combate, en lugar de FIGHT ponga CHAPTER 1; que los golpes con que vamos sacudiendo a nuestro oponente le quiten puntos de vida al estilo Final Fantasy es cuanto menos extravagante, pero que dependiendo del luchador que elijas tengas una barra de salud menor o menor, eso... ¡eso ya es raro! Naturalmente, para compensar esta desventaja, cada personaje tiene habilidades que lo hacen único y que vienen a solventar dicho desequilibrio. ***Battle Fantasia*** va a ser original, eso sí; pero al género de lucha aporta poco, y doce personajes...

### EN CINCO LÍNEAS

Lucha con toques de RPG para triunfar en el mercado japonés. Su originalidad y excentricidad pueden ser chocantes.

### QUÉ CUENTA

El Portador del Presagio se ha alzado de nuevo para instaurar el caos en el mundo. Sólamente un puñado de personajes con apariencia carnavalera tratará de derrotarlo. Eso, en el Modo Historia.

### SI FUERA UN DÍA SERÍA EL DEL ORGULLO FRIKI

25-MAYO-2006
DÍA DEL ORGULLO FRIKI
orgullofriki.com

### LOS CREADORES

**ARC SYSTEM WORKS**

Esta empresa, con sede en Yokohama, ha creado muchos juegos que no han visto la luz en nuestras tierras. Sin embargo, uno de los pocos que si lo hizo, Guilty Gear, es ya un icono de la lucha en dos dimensiones. También son creadores de los dos Dragon Ball Z: Supersonic Warriors para Nintendo DS que tan buenas ventas han cosechado aquí.




SKATE 2


SKATE



TONY HAWK'S PROVING GROUND

_JOHN TONES

# SKATE 2

## A PESAR DE NO CONVERTIRSE EN UN ABSOLUTO SUPERVENTAS, LA MODESTA REVOLUCIÓN QUE PROPUSO HACE ALGO MÁS DE UN AÑO SKATE IBA MÁS ALLÁ DE RECONVERTIR UN GÉNERO.

El gran valor de *Skate*, aparte de sacudir el enquilosado reino de *Tony Hawk's* y sus clónicos en el terreno de los simuladores de *skate*, estaba en reformular la concepción de los controles, una reformulación que, en una industria más atenta a la innovación y las buenas ideas, habría empapado e influido no solo a sus competidores y secuelas, sino a otro tipo de simuladores. La idea de emplear un *stick* para controlar la inclinación del cuerpo y la otra para definir los movimientos de los pies (es decir, para generar los trucos) es a la vez sencilla y precisa. Un prodigio de diseño. Pero a cambio, **Activision** responde con el anuncio de que la próxima entrega de *Tony Hawk's* tendrá un controlador con forma de tabla, lo que sin duda recuerda a las evoluciones de otras dos populares sagas de **EA** y **Activision**. Aunque de esto ya hemos hablado largo y tendido, ¿no?

La buena noticia es que, como adelantábamos en nuestra *preview*, **EA Black Box** no ha tocado absolutamente nada de la base de los controles de la primera entrega, y los jugadores habituados a ellos no tardarán en encontrarse de nuevo haciendo virguerías con la tabla. Por supuesto, aún respetando las bases de la primera entrega, hay novedades, pero permanece la esencia: accesibilidad para los novatos y suficiente complejidad, si se desea, para los expertos. Por supuesto, como es comprensible, se han añadido nuevos trucos (hasta el doble que en el primer *Skate*), alguno de los cuales son más que simples extensiones en complejidad de los anteriores. Por ejemplo, pulsando en cualquier momento los dos gatillos inferiores del mando, el *skater* se lanza desde la tabla intentando caer al suelo de la forma más espectacular y dolorosa posible. Eso no sólo es divertido (aunque obviamente no puntúa tanto como una figura espectacular, acrobática... y sin huesos rotos), sino que dota a ***Skate 2*** de cierto cambio de perspectiva que veremos más adelante.

### A pie o andando

El gran cambio en los controles de ***Skate 2*** reside en la posibilidad de bajar de la tabla solo con pulsar un botón, y volver a montarla

SKATE 2 16+

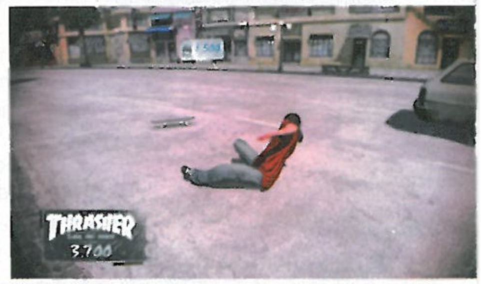
XBOX 360 • PS3




_GÉNERO SIMULADOR DE SKATE EN CONDICIONES
_PAÍS EE. UU. _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA BLACKBOX
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-6 _ON-LINE OF COURSE
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.SKATE.EA.COM

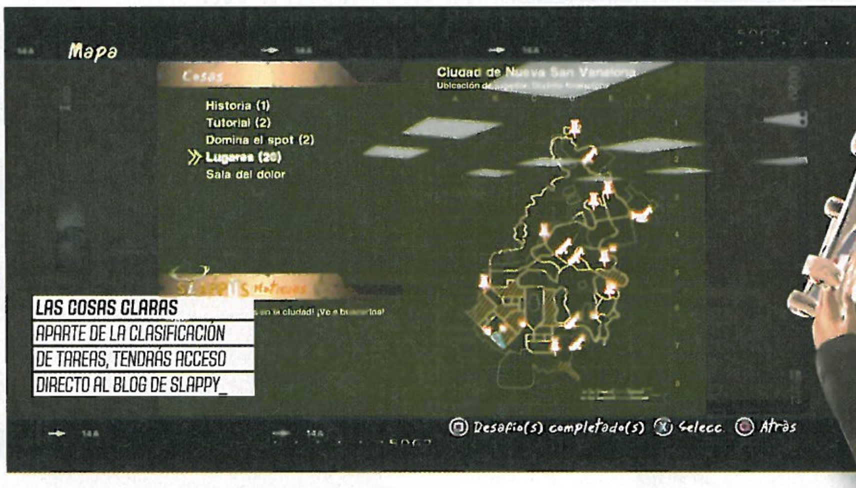





## A SUFRIR CON THRASHER

Meet Jennifer Tones, nuestra hombruna y muy sexy skater, que hemos usado como crash test dummy para elevarla a los altares de la Sala del Dolor de Thrasher. Una santa. Dolorida, pero santa.




LAS COSAS CLARAS
APARTE DE LA CLASIFICACIÓN
DE TAREAS, TENDRÁS ACCESO
DIRECTO AL BLOG DE SLAPPY_



de inmediato sólo con volver a pulsarlo. La primera vez que se emplea esta acción es para subir unas escaleras, es decir, para superar un obstáculo infranqueable. Pero la mayoría de las veces se le da un uso algo distinto: para modificar el entorno.

En una de las primeras pruebas que me lanzó **Skate 2** tenía que saltar por encima de una fuente. No lo conseguía. Una, y otra, y otra vez me caía al agua o me comía a disgusto las barandillas metálicas que debía usar para impulsarme. No podía tomar más impulso, no podía afinar más el salto. El secreto, y me avergüenza reconocer que perdí media hora hasta que me di cuenta, estaba en descender del patín y mover una plataforma cercana hasta el borde de la fuente para potenciar el salto. Sorteé el obstáculo a la primera. Pero salvo las iniciales fases de tutorial, **Skate 2** nunca da pistas sobre cómo superar los desafíos que propone, así que el jugador tiene que acercarse a ellos con una mente relativamente abierta.

Por supuesto, no se trata de que **Skate 2** sea un juego de *puzzles* sobre ruedas: la esencia del juego sigue siendo poner a prueba reflejos, velocidad y memoria, pero más de una vez el jugador tendrá que detenerse, descender de la tabla y pararse a pensar cómo potenciar sus acrobacias. Por supuesto, esto es importante en las pruebas de superar obstáculos, pero aún más en las de conseguir una cantidad mínima de puntos. *Tony Hawk's Proving Ground*, reconozcámoslo, ya daba la opción de descender de la tabla, pero la fluidez y opciones de esa posibilidad en **Skate 2** es infinitamente más compleja.

## LA POSIBILIDAD DE DESCENDER DE LA TABLA MULTIPLICA LA COMPLEJIDAD

### A lo jackass

Hablábamos de cierta evolución en el cambio de filosofía de juego de **Skate 2**: potenciando la diversión y el espectáculo por encima de la exhibición sin más meta que las altas puntuaciones, esta secuela favorece las figuras acrobático-suicidas, ya comentadas con el Thrasher Hall of Fame. *Thrasher* es una revista mítica de filosofía y modos de vida *skater*, y esencial a la hora de configurar la actual visión del deporte como una exhibición acrobática, sí, pero también como una gymkana urbanística, rebosante de persecuciones con la autoridad competente y peligro constante de partirse la crisma. Este Hall of Fame no es más que un registro de los golpes más espectaculares que recibe el jugador, con radiografía corporal incluida y listado de fracturas y contusiones más notorias. Este listado se irá actualizando *on-line* para disfrute de los *skaters* más insensatos y hará que enmedio de un salto espectacular, el jugador se plantee si debe intentar aterrizar con cierta dig-



nidad y sumar los puntos de la acrobacia o dejar que la gravedad haga su trabajo, dejándose caer en barrena haciendo tirabuzones para engrosar la lista de *Thrasher*. Gracias al mejorado sistema de edición de vídeo (absolutamente todo lo que suceda en el juego se puede editar y compartir), la decisión será siempre, sencillamente, la que resulte más divertida, espectacular y exhibicionista.

A fin de cuentas, y aunque nos hemos detenido en las novedades más notables de ***Skate 2***, esta secuela no deja de ser una versión depurada y con menos aristas del primer *Skate*: en vez de hacer más complejo aquello cuya mayor virtud era ni más ni menos que su sencillez, se ha mejorado todo. Controles, nuevas posibilidades de customización, *rankings*, edición de vídeo y, por supuesto, organización y comunicación de pruebas.

El mapa de San Vanelona que controla e informa de las posibles pruebas (desde campeonatos eliminatorios a carreras suicidas, pasando por sesiones fotográficas en las que sólo se pueden efectuar determinados movimientos, o dominio de zonas estrechamente vigiladas por los perros de Mongo Corp, la multinacional que tiene controlada la ciudad y ha prohibido el *skate*) es claro y útil. Con una parte dividida en secciones según la naturaleza de las pruebas, deja bien claro qué queda por hacer (tanto en el Modo Historia como en múltiples pruebas paralelas que otorgan prestigio y dinero) y ofrece la posibilidad de teletransportarse automáticamente a cualquiera de ellas.

Y eso sin renegar de la auténtica esencia de la saga: en *Skate* se disfruta jugando, no cumpliendo objetivos. Es decir, siendo mejor *skater* (virtual) al mismo ritmo que se es mejor jugador. El juego no impone ningún ritmo y el *skate* libre es una posibilidad siempre disponible. ***Skate 2*** es un juego sin presiones, pero con mucho que ofrecer.





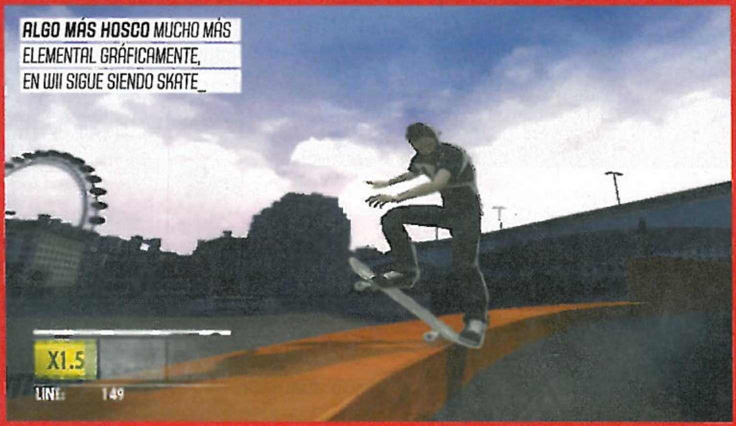
**NUEVOS MOVIMIENTOS Y TIPOS DE PRUEBAS NO OCULTAN LA AUTÉNTICA ESENCIA DE LA SAGA SKATE: DIVERTIRSE Y PATINAR EN UNA SIMULACIÓN REALISTA, PERO SIN DOLOR.**




## SKATE IT: EN BUSCA DEL REALISMO EXTREMO

El nombre de las versiones de Skate para Wii y DS dejan bien claras las intenciones de EA: no es el mismo juego. Comparte planteamiento y similar estética, pero Skate It no es la versión Wii de Skate 2. Para empezar, los controles se configuran de forma distinta: solo con el wiimote, con wiimote y nunchaco o, atención, con el Balance Board al que por fin podrás darle una aplicación más digna que el Pilates virtual. Todas ellas son opciones de control menos precisas que los imbatibles sticks analógicos de las versiones 360 y PS3, pero obviamente, es divertido (un rato) controlar la tabla dando saltitos y simulando patinar con todo el cuerpo. No esperes acrobacias muy complicadas, porque en esa eterna ironía de la simulación de la realidad que proponen los juegos de Wii, cuanto más intentan acercarse a movimientos reales, más artificial resulta todo. Pero no te engañes: cuando te canses de hacer el ganso volverás al wiimote. La ambientación de Skate It es levemente post-apocalíptica, con San Vanelona devastada tras un desastre (¿una excusa para eliminar los transeúntes?), y hay múltiples desafíos nuevos y adaptados al control de Wii. Es decir, una opción interesante pero decididamente menor.

Menos generosos podemos ser con la versión DS. La idea es acertada (generar los trucos en la pantalla táctil), pero las limitaciones gráficas y técnicas de la portátil son excesivas. Podemos prever, ajustando ambición y posibilidades, grandes logros para una futura e hipotética secuela.



ALGO MÁS HOSCO MUCHO MÁS ELEMENTAL GRÁFICAMENTE, EN WII SIGUE SIENDO SKATE_










**CONCLUYENDO**

Multijugador competente, posibilidades depuradas y más de lo mismo, pero mejor. Si no probaste el primer Skate, esta es la tuya.

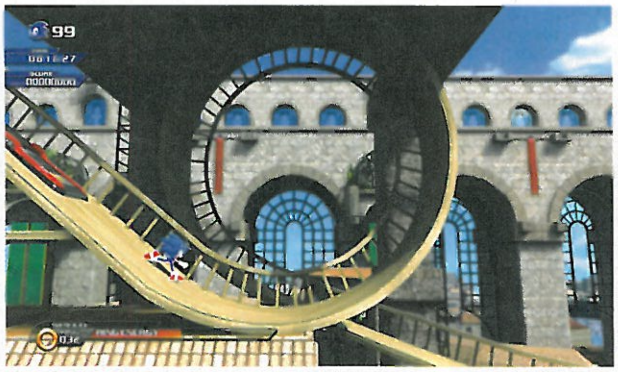
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS3 GLOBAL | XBOX 360 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,8 | 8,6 | 9,0 | 8,5 | 8,8 | 8,8 |

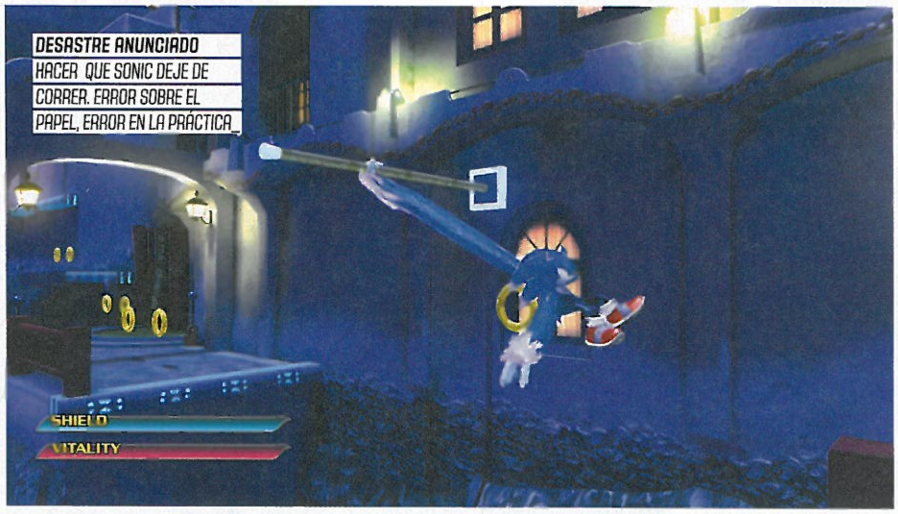
SONIC UNLEASHED 7+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO **PUERCOESPÍN CON ZAPATILLAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SONIC TEAM**
_DISTRIBUYE **SEGA ESPAÑA**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO / INGLÉS**
_WEB **WWW.SONIC-UNLEASHED.COM/**






**DESASTRE ANUNCIADO** HACER QUE SONIC DEJE DE CORRER. ERROR SOBRE EL PAPEL, ERROR EN LA PRÁCTICA_







**Around the world** Los niveles están basados en ciudades reales. Lo cual resulta raro y siniestro_

_EL HOMBRE ELEFANTE

# SONIC UNLEASHED



SONIC (MEGA DRIVE)



SONIC UNLEASHED



SONIC THE HEDGEHOG

100° — 0°

## REMOLÓN, SIN ALMA Y UNA VEZ MÁS, TORPE. SE ACABARON LAS EXCUSAS Y LAS PRÓRROGAS.

Pues aquí está, el Sonic que definitivamente iba a recuperar el espíritu de los originales, reencontrarse con los fans y devolver el prestigio y el brillo a uno de los héroes más de capa caída de la historia del sector (para la adaptación cinematográfica propongo a **Mickey Rourke**).

Partía con ventaja: el entorno era, menos mal, colorista y resultón. Se apostó por dar velocidad al erizo y engrosar la lista de niveles de carrera. Rizando el rizo, se incluyeron secciones completamente 2D para deleite de los más integristas y prometieron solucionar, de una vez por todas, los errores de cámara. Nada de esto es cierto: el apartado gráfico chirría con un diseño general desalmado (amén de presentar el más despreciable personaje secundario de la saga, Chip). La velocidad en ciertos momentos resulta excesiva, siendo prácticamente incontrolable cuando tenemos que caminar o realizar un movimiento con exactitud mientras que las breves secciones en desarrollo lateral son imprecisas y redundantes.

Pero éstos no son los principales errores, son las taras dentro de sus mejores galas. Los niveles de Sonic-bestia son el desastre que imaginábamos: lentos, anodinos e insustanciales (¿pero a quien se le ocurre transformar un *Sonic* en un *beat-em up*?), el recorrer una ciudad charlando con seres humanos sigue sin tener una justificación racional válida y ciertas fases, como las de vuelo con Tails, el colmo de la torpeza en cuanto a implementación de *quick-time events* (¿por qué se sigue abusando de ellos de esta manera?). La versión de **Wii** tiene un control adaptado, ausencia de algunos niveles y desaparece la exploración por los mapas (y visto lo visto, esto casi se agradece).

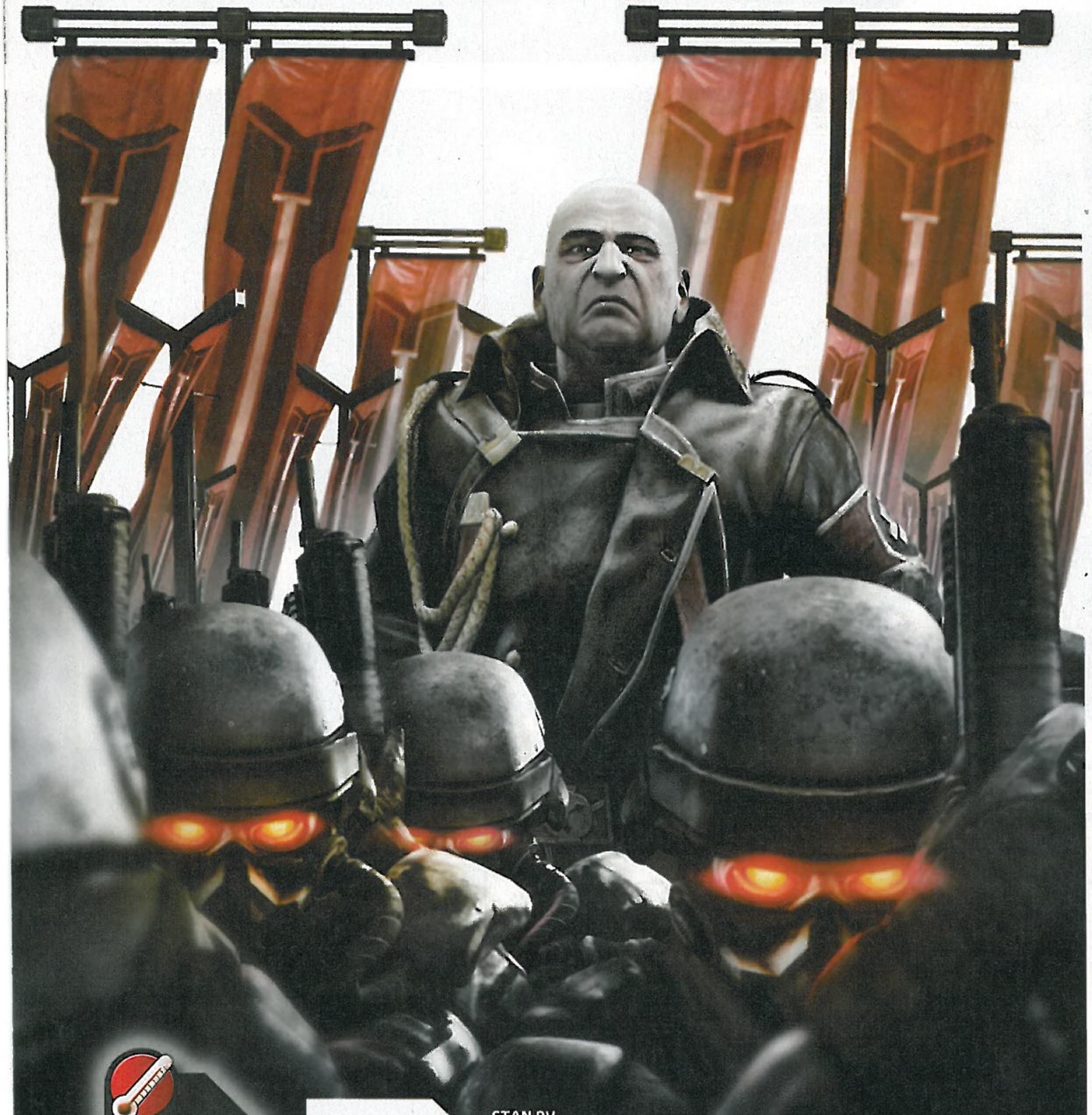
Ains... si es que Sonic es como ese hijo que entrado en la adolescencia, se vuelve alocado e irresponsable, tirando por tierra una excelente formación académica. Cada septiembre, las mismas promesas. Cada junio, las mismas decepciones...

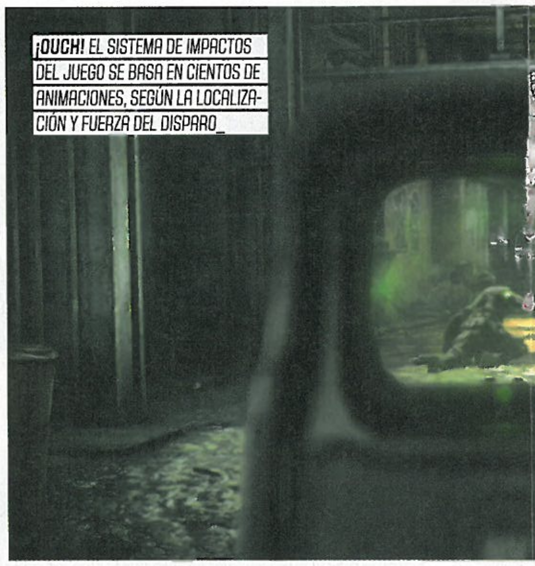


**CONCLUYENDO**

Si hay que decir que es mejor que el del 2006 se dice. Pero menudo conformismo más ruin para un emblema...

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 GLOBAL | PS3 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 7,2 | 6,5 | 5,5 | 7,5 | 6,1 | 5,5 |





**¡OUCH!** EL SISTEMA DE IMPACTOS DEL JUEGO SE BASA EN CIENTOS DE ANIMACIONES, SEGÚN LA LOCALIZACIÓN Y FUERZA DEL DISPARO_








_STAN BY

# KILLZONE 2

**CUANDO ESCRIBO ESTO, LAS PRIMERAS REVIEWS DE KILLZONE ESTÁN EMPEZANDO A APARECER, JUNTO A LAS PRIMERAS NOTAZAS, Y LOS COMENTARIOS... ¿DESMESURADOS?**

«*Ni Gears of War 2, ni Call of Duty, ni Resistance 2, ni nada se le parece*», es un comentario no demasiado difícil de encontrar ahora mismo en algunos sitios de Internet. A mí me van a perdonar, pero las sensaciones que dejé en la *preview* del mes pasado siguen más o menos intactas tras jugar a la campaña completa y trastear con un limitado, de momento, multijugador: ***Killzone 2*** no consigue entusiasmarme.

## Una bestia tecnológica

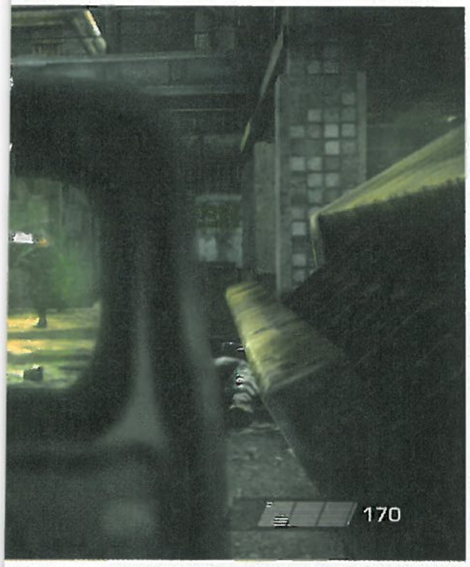
Que **Guerrilla** ha hecho un esfuerzo descomunal para crear un juego apabullante a nivel técnico es algo que ya veníamos comentando. Y lo cierto es que, esta vez sí, el esfuerzo ha dado sus frutos. Quienes claman que ***Killzone 2*** es uno de los juegos más espectaculares visualmente a día de hoy no andan nada desencaminados. El trabajo en este apartado es exquisito, con una atención tremebunda por el detalle (desde texturas a partículas, fondos, atmósfera...). Las secuencias (muy especialmente, la de introducción) hacen contener el aliento, y el trabajo de ambientación en un mundo hostil, industrial y eminentemente militar es inapelable. No obstante, ***Killzone 2*** destaca (seguimos hablando de lo visual) especialmente en los momentos en los que el clima de Helghan (el planeta natal de los Helghast que atacan nuestros muchachos ISA, con Thomas Sev al otro lado del gamepad) es más inclemente. Esos niveles ambientados en una noche incómoda, bajo una llovizna molesta, donde de los Helghast apenas se ven sus (convenientes y hasta facilones desde un punto de vista de diseño, todo hay que decirlo) ojos rojos, es donde el juego realmente consigue transmitir la sensación de estar inmersos en un conflicto opaco, en una invasión que tal vez no nos corresponde y puede estallarnos en la cara. A partir de ahí, los escenarios no están tan inspirados (para desgracia, con alguna excepción, del tramo final del juego).

## Un envoltorio de lujo

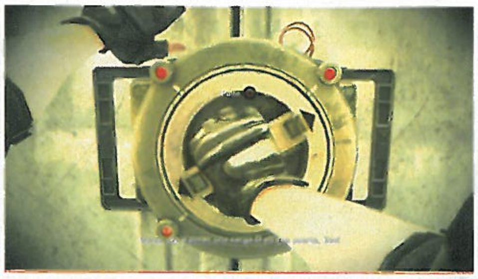
Mi problema con ***Killzone 2*** (ya llegamos) es que conforme lo iba jugando, y conforme repaso las sensaciones que ha dejado, se abre paso cada vez con más fuerza la impresión de que todo esto es un mero envoltorio para un juego corriente. Salvando apreciaciones muy personales -como que la perspectiva del jugador esté estúpidamente baja: nunca miramos a los otros personajes a los ojos, sino a sus hombros, transmitiendo una incómodo sensación contínua de estar por




_GÉNERO **AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA**
_PAÍS **HOLANDA** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **GUERRILLA GAMES**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.** _JUGADORES **1-32**
_ON-LINE **SÍ** _TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.KILLZONE2.COM**





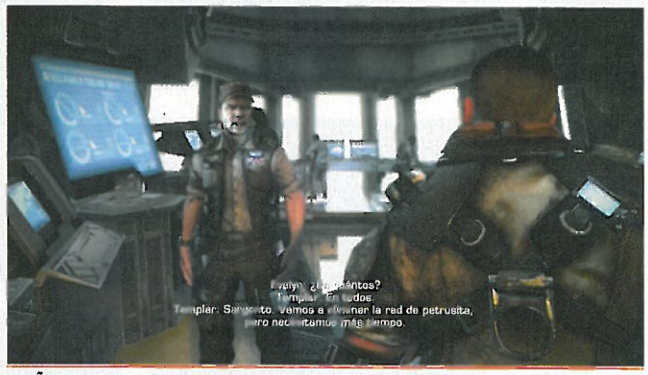




**APUNTA AL BARRIL** ENTRE TANTA BRILLANTEZ TECNOLÓGICA, NO PODÍA FALTAR UN VIEJO LUGAR COMÚN: EL BARRIL ROJO_



**SIXAXEANDO** CONTADÍSIMAS SON LAS OCASIONES EN QUE EL SIXAXIS SE USA REALMENTE. CASI PODÍAN HABÉRSELO AHORRADO_



**GUIÑOS PARA FANS** Alguno hay, en forma de personajes, principalmente. Jan Templar, un viejo conocido, ha ascendido bastante en la jerarquía militar, como puede comprobarse....





debajo de toda la acción... como si el juego quisiera hacernos sentir pequeños-, Killzone 2 no escapa a muchos de los lastres y convenciones del género.

Por un lado, tenemos que dramáticamente no llega realmente a ningún sitio (interesante), aunque en apariencia lo intente. Hay ademanes de drama bélico, de crear personajes de algún modo torturados por su pasado y afectados por la lucha y sus devenires. Pero, al final, la cosa no va mucho más allá de las intenciones: la trama no está mal, el ritmo (narrativo) mantiene el pulso, pero la profundidad a la que se parece aspirar se queda en agua de borrajas. En este sentido hay otros juegos dentro del género, o cercanos, mucho más honestos o meritorios aunque solo sea por permanecer feliz y abiertamente en el territorio del cliché y hasta el humor, o por sobrevivir con dignidad a imposiciones dramáticas de guión (***Gears of War 2***, por ejemplo).

Pero los problemas que veo en ***Killzone 2***, pese a estar bien camuflados, se encuentran en apartados más inmediatos. Por ejemplo, solo en sus mejores momentos consigue el juego de **Guerrilla** alejarse de la rígida linealidad que estanca a este género (y que solo algunos títulos consiguen reformular para bien, enmascarándolos con acierto y soltura). Desde los primeros escenarios, por ejemplo, donde el jugador debe efectuar varios rodeos entre estructuras y edificios para abrir camino a un convoy, ***Killzone 2*** efectúa verdaderos circunloquios para meter al jugador en un pasillo, intentando que no se note demasiado, pero llegando al punto de que el mismo «efecto túnel» del FPS toma forma física en el nivel del tren, donde solo puede avanzarse (como es lógico argumentalmente, vaya) hacia delante. Solo en algún escenario, como en cierto poblacho abandonado, se ve auténtica apertura, con varias rutas de aproximación, diferentes niveles en altura, etc.

Entiéndaseme: no es que el género de la acción en primera persona necesite impepinablemente que la fórmula del pasillo desaparezca. Es evidente que en ciertas ambientaciones, o como simple elemento de ritmo, es utilísima. Pero en los tiempos que corren, y en un, llamémosle, subgénero como la acción militar seudo-táctica, el abuso del corredor es contraproducente y denota falta de ideas o de capacidad tecnológica. Algo, esto segundo, que a ***Killzone 2*** definitivamente no le falta, con cargas considerablemente espaciadas y un nivel de detalle espectacular. O tal vez sea precisamente esto lo que induce a comprimir la acción a entonos mucho más ➲

**CON UN POCO MÁS DE INVENTIVA, KILLZONE 2 PODÍA HABER SIDO «EL» SHOOTER. LO ES SÓLO EN LO VISUAL.**

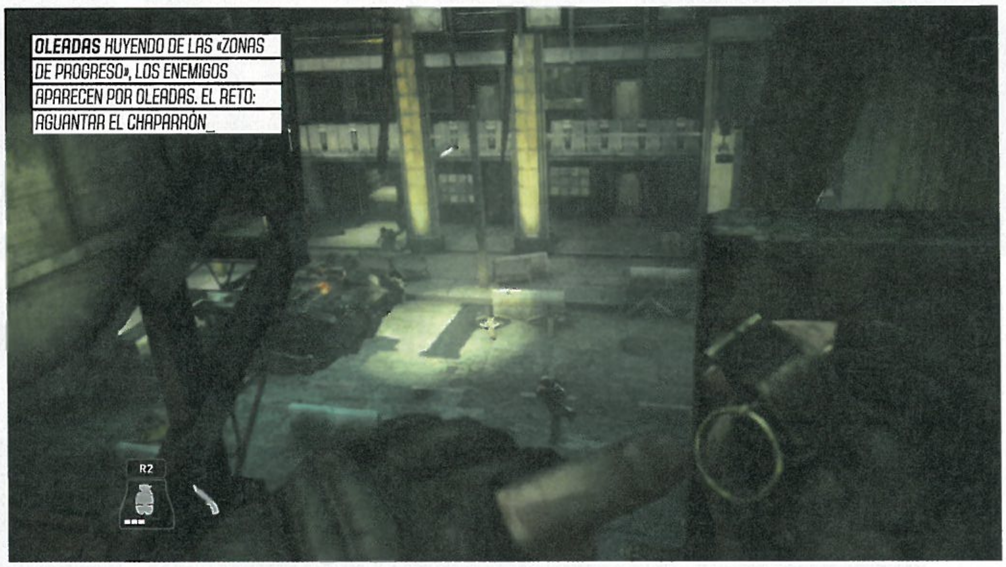




## MULTIJUGADOR SOBERBIO

Es fácil encontrar en la Red toda la información práctica sobre el multijugador de *Killzone 2* que aquí no nos da tiempo a compartir. Sí diremos que, aunque comparte algunos lastres de la campaña para un jugador (linealidad de escenarios algo menos acusada, por ejemplo), comparte con *Call of Duty 4* o *Team Fortress 2* el potencial para ser inagotable. Cada cual decidirá qué ritmo de juego le cae mejor.





**OLEADAS** HUYENDO DE LAS «ZONAS DE PROGRESO», LOS ENEMIGOS APARECEN POR OLEADAS. EL RETO: AGUANTAR EL CHAPARRÓN_



**SANITATER!** ESTO HARÁS PRINCIPALMENTE CON TUS COLEGAS: CURARLES_











**PLACAS** El multijugador presenta un sistema de clases, «placas» cada una con armas específicas y habilidades combinables. El abono perfecto para una larga vida jugable_

controlables. Sea como fuere, no se trata solamente de una linealidad de la que casi nadie sale indemne en este medio. Tengo más que reprocharle a **Killzone 2**.

El arsenal, por ejemplo. Aunque las armas y el disparo transmitan buenas vibraciones, y sean variadas en tipología, no lo son tanto en utilidad. Solo en una ocasión recuerdo que la elección de arma fuera realmente relevante para superar un enfrentamiento concreto. Por lo demás, todas son divertidas, pero también intercambiables. Y el movimiento y control del juego es, otra apreciación muy personal, excesivamente pesado, más cercano a un *Gears of War* que a un *Call of Duty*, que es junto a quien en realidad parece alinearse. Sería injusto decir que **Killzone 2** busca la dificultad ralentizando en exceso el apuntado, porque cada juego, a fin de cuentas, elije su propia fluidez y construye su ritmo a partir de ahí. Pero, en fin, digamos que el que **Guerrilla** imprime aquí parece más adecuado a blindados de testosterona como Marcus y compañía que para Sev y sus muchachos.

Sin embargo, no podemos decir que **Killzone 2** no intente aportar su granito de arena: el sistema de cobertura es poco o nada habitual en el género, resulta útil y está bien resuelto. Y en cuestiones de IA, ciertamente destaca (más en el terreno Helghast, con enemigos disparando a ciegas, cambiando de cobertura, intentando flanqueos, huyendo con efectividad de granadas -y exponiéndose-, que en cuanto a los torpes ISA). Sin olvidar una destructividad de escenografía puñetera y excelente para sazonar y complicar los combates, o ese sistema de impactos dinámicos que convierte cada muerte Helghast en un pequeño acontecimiento (al que nos acostumbramos rápido, por otro lado). Y el diseño de combates por oleadas, en lugar de puntos de avance que cancelan las reapariciones enemigas, agradará a quienes repudian este sistema. Pero la esencia jugable de **Killzone 2** debería estar mucho más a la altura de su propia puesta en escena.

**CONCLUYENDO**

Con un apartado visual sobresaliente, y una jugabilidad a ratos impecable, en otros demasiado evidente, Killzone 2 es un juego muy recomendable para el aficionado al FPS. Pero consciente de cuáles son sus limitaciones.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS3 | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 9,4 | 8,5 | 8,3 | 8,5 | | 8,8 |



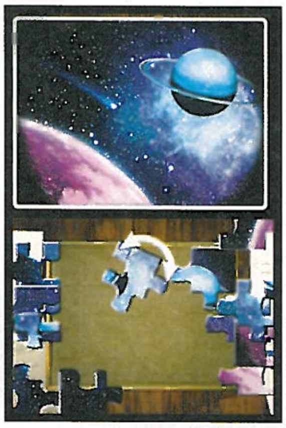
_GÉNERO **INVESTIGACIÓN OLD-SCHOOL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **BIG FISH GAMES**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MYSTERYCASEFILES.COM**




**INSISTIMOS** A PESAR DE LAS CAPTURAS, EL JUEGO ESTÁ INTEGRAMENTE TRADUCIDO AL CASTELLANO_




**AL ÓLEO** LAS CUALIDADES PICTÓRICAS DE LOS ESCENARIOS REFUERZAN EL AIRE DE LIBRO JUVENIL DEL JUEGO_






_JOHN TONES

# MYSTERY CASE FILES

## «MILLIONHEIR» SE SUBTITULA LA PRIMERA ENTREGA DE ESTA SERIE DE JUEGOS DETECTIVESCOS PARA DS

De acuerdo en que en un mundo perfecto todos los juegos de **DS** serían como *Contra 4* o, en el peor de los casos, *remakes pixel-perfect* de *Metroids*, *Castlevanias*, *Tigerroads* y *Trojans* varios. Pero como, por activa y por pasiva, este no es un mundo perfecto, el catálogo de **DS** está repleto de protojuegos superventas sobre la crianza de animales con título de subproductos pornográficos desviados, y ports desgraciados de consolas de sobremesa que también venden como churros por alguna inexplicable razón. Sin embargo, a día de hoy y por eso mismo, es el hardware con un catálogo de géneros más variado: ¿en qué otra consola se puede ver una aplicación de la complejidad de *Korg DS*, al lado de una nueva entrega de la longeva estirpe de los *Tamagotchi*? Por eso, juegos del estilo de ***Mystery Case Files*** se reciben con nula sorpresa: ¿un juego de observación y pistas detectivescas, con un aire a naftalina inconfundiblemente ochentero, de cuando los libro-juegos y los «¡Tú eres el detective!»? ¡Pues claro que sí!

***Mystery Case Files*** en realidad es nada menos que el sexto juego de una larga serie de títulos de constantes inamovibles, y el primero para **DS** (aunque el segundo para un dispositivo portátil tras el *Agent X* de móviles). Que nadie busque en ellos una labor detectivesca real (como esos libros que mencionábamos, a menudo más un juego del escondite impreso y unidireccional que otra cosa): en ***Mystery Case Files*** la mecánica principal del juego consiste en buscar objetos desperdigados por el escenario. Alguna vez se verán mejor, otras veces estarán medio ocultos, a menudo habrá múltiples objetos del mismo color y forma similar para despistar. Luego, estos objetos se introducen en una computadora que transforma los cachivaches encontrados en pistas, dando al traste quizás con el potencial de desarrollar una labor de deducción real.

Aunque esta es la mecánica principal, no es la única: hay *puzzles* de piezas clásicas a encajar (no hace falta decir que pueden llegar a tener una dificultad altísima), *puzzles* de los de desplazar piezas (¡de nuevo los ochenta! ¡aquellos llaveros *Recuerdo de Benidorm*!) y otras variantes, pero al final todo se reduce a pruebas de observación y paciencia.

***Millionheir*** no carece por completo de carisma. Su apuesta por un *gameplay* caduco y pasado de moda le da un agradable aliento rancio... si gustas.



PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

MYSTERY CASE FILES

NANCY DREW: THE DEADLY SECRET OF...

**CONCLUYENDO**

Rancio y caduco como él solo, pero de un ritmo pausado y reflexivo más propio de una novela de detectives para madres que de una frenética narración hard-boiled. Hay que tener el ánimo dispuesto, pero si lo posees, es una apuesta tan digna o más que la de muchos superventas.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | NINTENDO DS | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 7,0 | 6,5 | 7,0 | 6,5 | | 7,0 |



LEOLO

# PRINCE OF PERSIA



ASSASSIN'S CREED



DEVIL MAY CRY 4



PRINCE OF PERSIA

100°

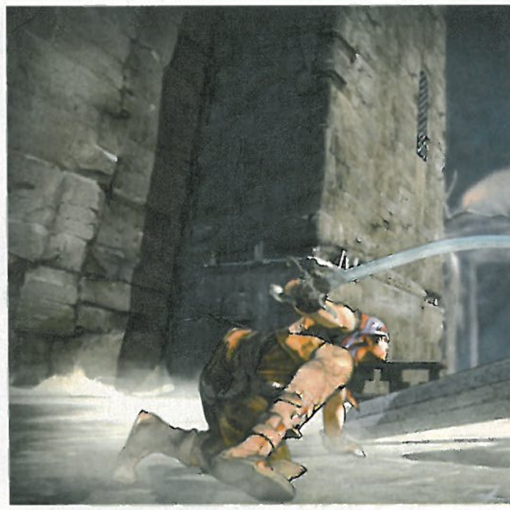
0°

**EL PRÍNCIPE VUELVE A ESCENA EN UNA AVENTURA DE GRÁFICOS EXUBERANTES QUE INTENTA CAPTAR EL MAYOR PÚBLICO POSIBLE DANDO FACILIDADES AL JUGADOR Y EVITANDO PENALIZACIONES**

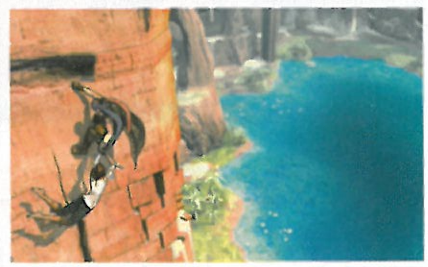
Nuevos tiempos para el entretenimiento digital. La globalización se extiende como un manto que adormece la genialidad a cambio de cumplir objetivos de ventas con dinero contante y sonante. No es una novedad, eso ya lo sabíamos y sentimos como acecha nuestras consolas como una fiera hambrienta. Cada vez hay menos hueco para las apuestas arriesgadas. Sin embargo, hasta cierto punto no nos importa. Es el precio que hay que pagar. Lo que sí nos puede resultar un poco más chocante es que alguien intente venderte gato por liebre. Si se intenta hacer pasar *Prince of Persia* como un título para mega-jugones, al probarlo nos llevamos una sorpresa. Detrás de su precioso envoltorio de polígonos y *cel shading*, **Ubisoft** ha preparado un curioso y contradictorio cóctel. Nos explicamos.

## Tácticas y estrategias

La reciente trilogía pasada de *Prince of Persia* se caracterizó por ser un juego durillo, con tres títulos de gran calidad. Su sucesor para **Xbox 360** y **PlayStation 3** nos presenta un príncipe más canallesco (sin llegar a ser el Dante de *Devil May Cry*) acompañado por una bonita princesa, Elika. Tiene más pinta de vagabundo a lo **Bunbury** en **Héroes del Silencio** -por lo del pañuelo en la cabeza- que de príncipe, pero es la personalidad que quería darle **Ubisoft** al nuevo protagonista. De hecho, a veces parece más preocupado por su burra Farah, que se pierde al inicio del juego en una tormenta de arena, que por la liberación del Dios de la Oscuridad, Ahriman, y la terrible plaga negra que está invadiendo su mundo.







En lo que se refiere al segundo personaje del juego, Elika, resulta fundamental. La chica explotará sus artes mágicas. Entre otras cosas, se permitirá el lujo de rescatarte cada vez que caes al vacío. Si cometes un error de cálculo y la distancia que pretendías saltar está fuera de tu alcance, la imagen irá perdiendo color. Entonces Elika te tomará de la mano para salvarte de caer al vacío. También se interpondrá cuando un enemigo esté a punto de liquidarte. Incluso si en ese momento se encuentra presa, evitará que te den la estocada definitiva. Resultado: este príncipe nunca muere.

Esta decisión puede resultar chocante al principio. Es una clara estrategia para disminuir la edad mínima recomendada para los usuarios. Por otro lado, también da la sensación de ser un título mucho menos exigente que los anteriores *Prince of Persia* (y realmente lo es), y al no castigar al jugador con la pantalla de Game Over una y otra vez puede que se le haga menos pesado el tener que realizar



## PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **PLATAFORMAS DESCAFEINADO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/CASTELLANO**
_WEB **WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM**







**UN PRÍNCIPE, UN ASESINO** Aunque Prince of Persia no tiene juego on-line, sí que tiene recompensas para los seguidores del juego. En Xbox Live y PlayStation Network podrás encontrar un skin de Altäir, el protagonista de Assassin's Creed. Hay otro skin disponible, en este caso para Elika. Lo descubrirás al terminar el juego, donde podrás vestir a Elika como Jade de Beyond Good and Evil.





### LA PRINCESA DE LA LUZ

La magia de Elika será uno de los elementos fundamentales del juego. Tanto para utilizarla en ataques junto a la espada del príncipe, como para sanar las zonas que han sido conquistadas por Ahriman. Sólo de esta forma serán capaces de despejar las tinieblas que asolan su mundo.

varios intentos en las zonas más complicadas de la aventura.

En cualquier caso, la existencia de Elika se ve compensada por la posibilidad de combinar ataques con el príncipe de una forma bastante espectacular. No es que te vayas a enfrentar a hordas ingentes de enemigos: en este aspecto ***Prince of Persia*** va poco a poco. El protagonista se enfrentará con sus adversarios de uno en uno.

Es en estos combates donde apreciamos que Elika es un personaje mucho más dinámico que Yorda en *Ico*, donde la chica prácticamente se dedicaba a seguir a su salvador con unas instrucciones muy básicas. Nuestra heroína utilizará sus poderes mágicos para ejecutar ante nuestros ojos impresionantes secuencias de combate en los que se irán sucediendo espadazos con magias. La sucesión de turnos de ataque entre el príncipe y Elika van marcadas por un ritmo muy preciso. No es muy difícil cogerle el tranquillo, sobre todo teniendo en cuenta que están señalados de forma muy clara con un efecto de *slow motion* que indica el momento en el que se debe encadenar el siguiente golpe.

Es sin duda, una de las grandes mejoras respecto a la trilogía anterior, donde el sistema de combate siempre resultó algo confuso. Y que en este título se ve acrecentado por la aparición de cuatro *final bosses* de los que dan guerra. Incluso será necesario plantear diferentes estrategias para vencerles. Como por ejemplo, empujar a uno de ellos a base de golpes contundentes hasta que queda apresado tras una reja móvil.

Si nos atenemos al sentido más plataformero del juego, este ***Prince of Persia*** sigue la estela de sus predecesores y la lleva un paso más allá. No en vano, a veces será necesario utilizar otro de los poderes de Elika que nos indica el camino a seguir con un hilo de luz (siempre que lo hayamos seleccionado previamente en el mapa). Los que conozcan la saga se van a encontrar con la habilidad del príncipe de caminar por las paredes a la que se suman otras nuevas que le convierten en el Spiderman de las Mil y Una Noches. Ahora puede caminar por un techo de argolla en argolla, o utilizar cuatro tipos de placas que se activan con los poderes de Elika. Gracias a ellas podrá volar, desplazarse en saltos kilométricos de una parte a otra del escenario o subir paredes vertiginosamente.

Al final, el objetivo será devolver la luz al mundo. Cuando Elika devuelve la vida a una zona, todo florece y cobra color -como sucedía en *Okami*- haciendo de los escenarios, fabulosos paisajes poligonales.

No es que sea el juego del año, pero tiene su puntillo. Quizá demasiado fácil para los más exigentes, pero compensado con algunas imágenes espectaculares.

## SUS HABILIDADES ACROBÁTICAS HACEN DEL PRÍNCIPE UN SPIDER-MAN DE LAS MIL Y UNA NOCHES

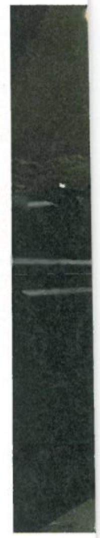
**CONCLUYENDO**
Un maravilloso circuito de pruebas para los amantes de las plataformas, aunque no tan efectivo como bonito.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS3 GLOBAL | XBOX 360 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,7 | 8,2 | 8,4 | 7,9 | 8,5 | 8,5 |











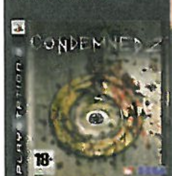



**MÁS BONITOS QUE UN SAN LUIS.** Así son los colegas que nos esperan en los angostos pasillos del juego.

100°



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN



CONDEMNED 2



F.E.A.R.

0°

_BEN REILLY

# F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

## ALMA HA VUELTO PARA DEMOSTRARNOS QUE LA ADOLESCENCIA ES UNA ÉPOCA MUY CHUNGA SI TIENES PODERES PSÍQUICOS

*Shooters* y terror. Terror y *shooters*. Una combinación en apariencia golosa, ya que nada puede dar más canguelo que sufrir un calvario bajo una perspectiva subjetiva de primera persona. Y hay buenos ejemplos a ese respecto, como las dos entregas de *Condemned* o el juego de culto *Call of Ctulhu*. Pero no es lo mismo cuando el componente de acción prima. Es decir, el miedo está más controlado si tenemos un buen escopetón para defendernos. Esa es la situación con *F.E.A.R.*, un juego más que notable que, para subyugar al jugador, carga las tintas en su argumento y en ese concepto tan ambiguo de la *atmósfera*. Había sustos, sí, pero sobre todo una historia truculenta de experimentos que van muy mal, un villano tenebroso y, sobre todo, el gran hallazgo: Alma. Una niña que recuerda a la Samara de *The Ring*, con la misma mala leche y poderes apabullantes. Tan apabullantes como el final del primer juego: harta de bobadas, la niña provoca una explosión nuclear. Ahora, saltamos al presente...

Nos encontramos con una Alma más talludita, adolescente, que se pasea en pelotilla por el juego (que nadie se emocione: ¿recordáis la escena de la bañera en *El Resplandor*? Pues algo así). Nuestro protagonista es miembro de un escuadrón de fuerzas especiales que se ve atrapado en pleno caos de la explosión nuclear ya citada (el prólogo del juego se solapa con el final de la primera entrega), para descubrir que comparte una misteriosa conexión con Alma.

Siguiendo un desarrollo similar al de la primera entrega, tendremos que recorrer una serie de localizaciones mientras se nos desvela la verdad sobre la niña y nosotros mismos. No hay apenas cinemáticas, ya que la historia avanza ante nuestros propios ojos. Esto contribuye a agilizar mucho el ritmo del juego, pero hacerlo todo del tirón puede hacerlo algo repetitivo para ciertos gustos.

En lo formal, ***F.E.A.R. 2*** recuerda mucho a su predecesor. De hecho, nos atrevemos a decir que su motor gráfico es el mismo, pero con un buen chute de esteroides. El mejor término para definirlo es «cafre», ya que hasta el menor disparo puede tener efectos devastadores sobre nuestro entorno.

Por no hablar de los daños sobre los enemigos: un tiro certero de escopeta y partiremos en dos a nuestros atacantes, con gloriosas explosiones de sangre. Burro sí, pero gratificante, dado que los enemigos tienen una afiladísima IA que les permite atrincherarse, cubrirse y realizar estrategias envolventes para acabar con nosotros.

Y eso sólo los rivales humanos, porque los sobrenaturales... Los clones del primer juego regresan ahora como peligrosas criaturas (deudoras de los monstruos de *The Descent*), tan veloces como peligrosos, y capaces de atacar en grupo. A ellos se unen los espectros, criaturas que han visto su cuerpo corrompido y que se mueven por la rabia de

**F.E.A.R. 2 ELEVA A LA ENÉSIMA POTENCIA EL MALROLLISMO DE LA PRIMERA ENTREGA, CON JUGOSAS SORPRESAS**




_GÉNERO SHOOTER DE SUSTOS EN 3D
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA WARNER BROS INTERACTIVE
_DESARROLLADOR MONOLITH
_JUGADORES 1-16
_ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.WHATISFEAR.COM/

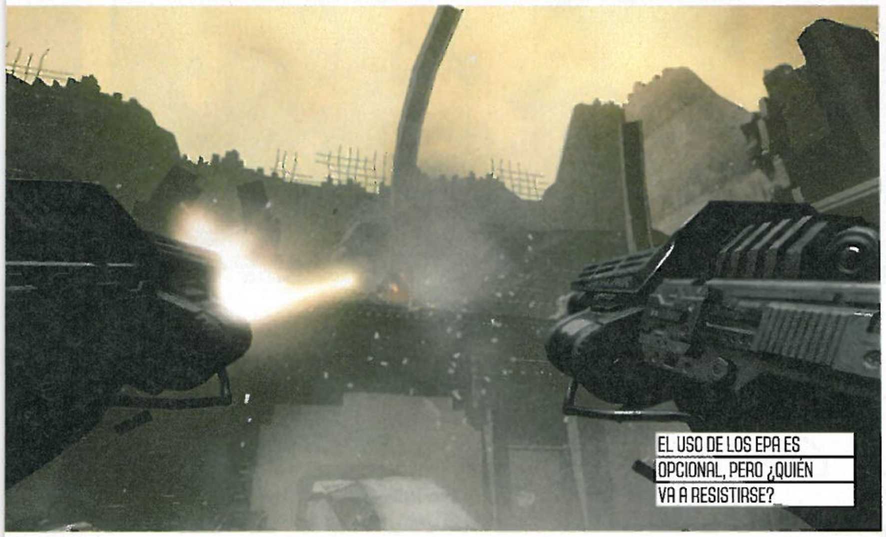

LOS EFECTOS DE LOS DISPAROS SON ASÍ: OBSCENOS PERO DIVERTIDOS_





## TERROR A LO GRANDE

Además de ilustrar la historia de Alma con secuencias atmosféricas, deudoras de muchos clásicos del cine de terror, F.E.A.R. 2 renueva el plantel de enemigos con todo tipo de criaturas, como los temibles Remnant, capaces de resucitar cadáveres.


EL USO DE LOS EPA ES OPCIONAL, PERO ¿QUIÉN VA A RESISTIRSE?_



Alma. Se recomponen sólo para atacarnos, y además conducen a zonas concretas para emboscarnos. Los Remnant parecen salir de películas de fantasmas inglesas: repiten una y otra vez las últimas acciones de su vida. En la escuela, por ejemplo, la profesora de música toca una y otra vez una melodía discordante en el piano. Parecen inofensivos, y hasta puedes dispararles tú primero sin que se den cuenta. Pero una vez se mosquean se convierten en titiriteros de los cadáveres que yazcan a su alrededor.

«¡Es una fieshta!». Enemigos originales que nada tienen que ver con la sucesión de soldados clónicos de la primera entrega. También nos alejamos de la sucesión de escenarios de oficinas y similares, para salir a la calle y luchar por nuestra vida. Y ante enemigos tan peligrosos sólo podemos agradecer el despliegue de violencia borrica, sobre todo cuanto tenemos la posibilidad de manejar uno de los mecha de los EPA de Armachan, verdaderos bulldozers de destrucción gratificante

En esencia, no parece que ***F.E.A.R. 2*** quiera cambiar el poblado mundo de los *shooters*, ni mucho menos. Se ciñe a una fórmula clásica (avanzar por escenarios algo lineales, usar kits médicos para curarnos, llevar más de dos armas a la vez) para ofrecernos una diversión también tradicional. Las innovaciones que trae redundan en la excelente ambientación del juego, y pese a tener cositas que serían mejorables, como la manía de usar daños encriptados o un ritmo de juego inicial demasiado lineal, esta secuela es el sueño húmedo de los que pasan de estrategias y tan sólo quieren luchar por su vida, arrasando a cuanto se le ponga por delante...

**CONCLUYENDO**

A estas alturas el rollo de la niña misteriosa con pelajos está superado, pero eh: los clásicos son los clásicos.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 GLOBAL | PS3 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,2 | 8,5 | 8,3 | 8,0 | 8,3 | 8,2 |

ROCK BAND 2 12+

XBOX 360 • PS3



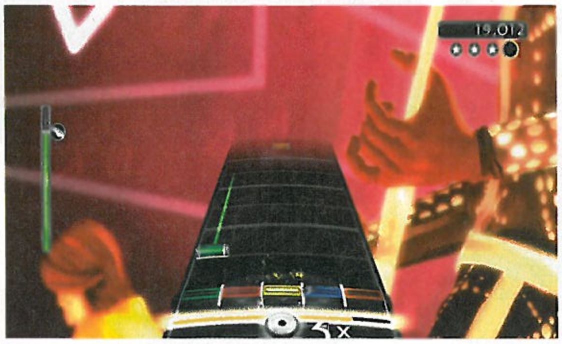
_GÉNERO ROCK DE COÑA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA MTV GAMES
_DESARROLLADOR HARMONIX
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO / DEPENDE
_WEB WWW.ROCKBAND2.COM







**¿ESTÁN TODOS?** Colegiala perversa, check. Rockera lasciva, check. Nemesis, check. Hala, a triunfar.





_JOHN TONES

# ROCK BAND 2

**APENAS HAY NOVEDADES REVOLUCIONARIAS. PERO TODO SIGUE FUNCIONANDO COMO UN TIRO.**

Es un tópico para el analista, en una industria absolutamente asolada por las secuelas indiscriminadas, decir que una segunda (o tercera, o cuarta) parte es «*lo mismo, pero mejor*». Yo mismo lo he escrito un poco más atrás, hablando de *Skate 2*. Y estoy dispuesto a repetirlo, y con más razón aún, con respecto a ***Rock Band 2***. La primera entrega de la saga de mímica rockera de **Harmonix** tenía tan afinada (¡humor!) la mecánica de juego que con un leve perfeccionamiento del Modo Carrera y, por supuesto, con no descuidar el *tracklist* de esta secuela (84 canciones, que se dice pronto: todo masters originales, casi todo elecciones impepinables, en el mayor repertorio en un juego así hasta hoy), ha dado pie a una secuela que sí, puede, es lo mismo. Pero ahí nos las den todas.

Un poco más allá hablamos de los instrumentos, y como veréis, apenas han sufrido modificaciones. De hecho, es posible jugar con los instrumentos de la primera entrega y la experiencia en sí no se resentirá lo más mínimo, aunque cuando palpes la mejorada batería de ***Rock Band 2***... no pensarás en otra cosa.

El sistema de juego ha sido modificado para que sea mucho más fácil entrar y salir: las absurdas limitaciones de personajes e instrumentación adjudicada a cada usuario del primer *Rock Band* han sido eliminados. Ahora solo hay que entrar, escoger y tocar. Es decir, ***Rock Band 2*** está mucho más orientado al multijugador local, y así debe de ser.

El Modo World Tour permanece prácticamente idéntico al del primer *Rock Band*. Las novedades están en un par de opciones de juego. Por una parte, Battle of the Bands es una serie de desafíos que irán rotando (*Harmonix* asegura que habrá uno nuevo al día) y en el que se plantean pruebas que pueden ir de tocar un pequeño *setlist* a interpretar alguna canción infernal en Experto. Puntuaciones y resultados se compararán *on-line* con las de los amigos y, como no, con el resto del mundo. Algunos de estos desafíos durarán unas pocas horas activos. Similares intenciones tiene el Player Challenges, una especie de modo en solitario personalizado, con desafíos inspirados en las canciones de *Rock Band 1 y 2*, así como las descargadas que tengas en tu disco duro.

Nuestra única queja: por los clavos de Cristo, gente de **EA**, como en el chiste: organización. El retraso de la versión de **PS3** ya sabemos que es contractual, pero no deja de ser un puñetazo a los usuarios. Y a estas alturas, ***RB2*** lleva meses en las tiendas, pero aún no hemos olido los instrumentos...

**LA OPCIÓN DE APRENDIZAJE DE BATERÍA VENDRÁ DE PERLAS A LOS CLONES DE DON NICANOR**

100°



ROCK BAND 2



ROCK BAND



GUITAR HERO WORLD TOUR

0°

**CONCLUYENDO**

Tan accesible como la primera entrega, pero con los niveles de dificultad aún más afinados. Let's rock.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 GLOBAL | PS3 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 9,2 | 8,8 | 9,0 | 9,0 | 9,0 |

# WICKED WANDA VS. ROCK BAND 2

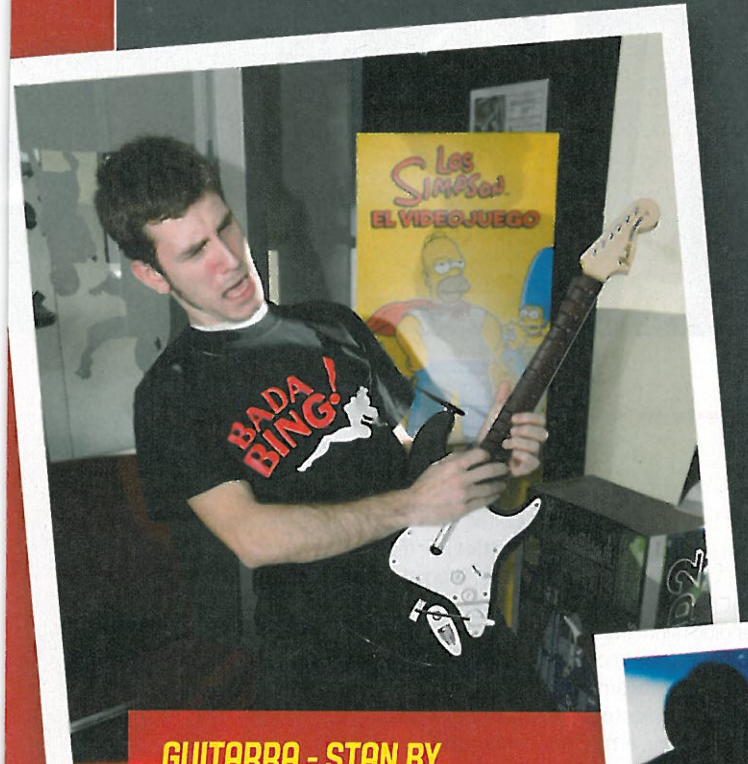
## LA BANDA DE ROCK OFICIAL DE XTREME DESTROZA LOS INSTRUMENTOS DEL JUEGO DE EA

Cuando, antes de que los juegos de mímica rockera se pusieran de moda, se les preguntó al popular grupo de poch-pop Los Despistaos su opinión sobre el género, casi echaron espumarajos por la boca. Que si indigno, que si vergonzoso, que si para niñatos. No como su música de ellos. Cuál no sería nuestra sorpresa al verlos encabezar la presentación, unos meses después y en plena fiebre Guitar Hero, de Rock Band en nuestro país. Independientemente de que nos dé igual que cambien de opinión, que al fin y al cabo así es la vida, el resultado fue espeluznante. Son aún peores jugadores que músicos. Por eso Xtreme ha llevado a probar los instrumentos de Rock Band 2 a una banda de rock auténtica: Wicked Wanda, el genuino power-trío de Madrid, no solo son unos cafres en directo, sino que juegan mucho y bien. ¡E hicieron bises!




### BATERÍA - KIKO LIBERTINO

Decidir entre los dos grandes juegos de simulación musical ya no es como decidir entre mamá y papá, es como decidir seguir viviendo con mamá y papá o irte de piso compartido con tus dos mejores amigos: es fácil. Aparte de los tracklists y otras cosas, básicamente se trata de la batería. La razón de este rechazo a mi instrumentazo de GHWT tras probar el de RB2 es una: el pedal del bombo de RB2 deja a su rival a la altura de la batería de Juguetes Feber. Reforzado notablemente, ya es un pedal real, con una respuesta perfecta, pero lo que es más importante (y gozoso): con una sensación brutal de estar tocando una batería auténtica. Salto de gigante e impotencia personal al tocar con mi pedal de GHWT, que además de ser un gran "bailarín" no provoca esa sensación de verismo en el jugador.




### GUITARRA - STAN BY

¿Qué queréis que os diga de la nueva guitarra? Aparte de que la imitación de un mástil de palisandro es preciosa, no quedándose en el color sino recreando la veta y las pequeñas grietas típicas de este tipo de madera, el instrumento es básicamente el mismo. Algo más disimulados los botones, con una pulsación un poco más natural, y más elegante todo el conjunto. El selector de pastilla sigue añadiendo efectos en algunas partes (wah, flanger, delay...) y los botones altos son un lujo. Por lo demás, apreciamos que las pistas para guitarra, en dificultad media, son considerablemente fáciles para un jugador talludito, que tendrá que buscarse en difícil o experto. Y siguen respetando la musicalidad de lo que suena: si una parte es fácil, es fácil. No detectamos ningún inflado de notas artificial.

### BAJO - JOHN TONES

Antes de pasar al instrumento más importante de la banda, que para eso es el mío, unas palabras sobre el micro y la sección de voz: todo sigue igual. El micro es idéntico al del primer Rock Band, y las secciones de voz siguen siendo fáciles y accesibles, ideales para despedidas de soltero o reentradas en la soltería.

En cuanto al bajo, aunque Harmonix ha anunciado que lanzará un bajo especial de Rock Band, y que ansiamos que tenga la pestaña de pulsación partida para poder puntear un poco más rápido, la guitarra sigue siendo una guitarra, es decir, un periférico pensando para las partes de guitarra. Aún así, detectamos con gusto la inclusión en el tracklist de temas muy apropiados para el instrumento, como «Give It Away» o «You Oughta Know». Bien por Harmonix.





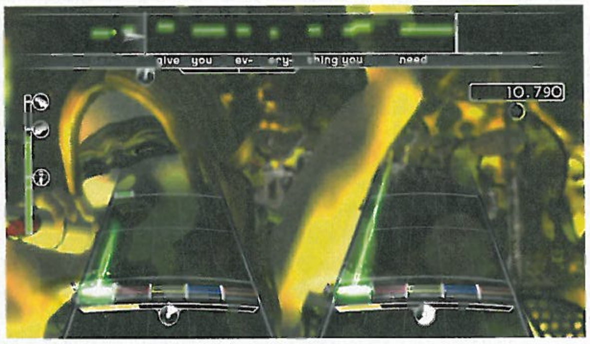
ROCK BAND AC/DC LIVE 12+

XBOX 360 • PS3



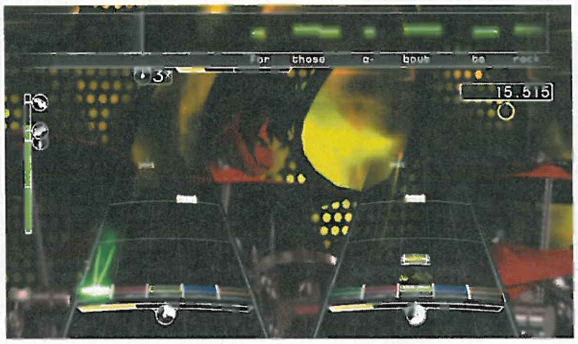
_GÉNERO CUCAMONA DE UNIFORME
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA MTV GAMES
_DESARROLLADOR HARMONIX
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLÉS
_WEB WWW.ROCKBAND.COM



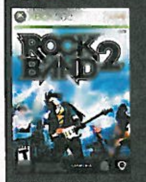
**NO ES ANGUS** Quizás esa sea, por encima del precio y de la ausencia de modo on-line, el gran chasco de este AC/DC: no verás ni a Angus Young ni al resto de la tropa replicados con esos modelos poligonales no oficiales pero muy oficiosos que a veces provocan la carcajada en el resto de los Rock Band. Claro, que recordamos el espeluznante resultado gráfico de GH: Aerosmith, y oye, es que pa cagarla...







_JOHN TONES



ROCK BAND 2



ROCK BAND AC/DC LIVE



GUITAR HERO AEROSMITH

# *ROCK BAND* AC/DC LIVE

**LA MAYOR BANDA DE ROCK DE LA HISTORIA PARA EL JUEGO MUSICAL DEL MOMENTO. Y TE CALLAS.**

**AC/DC** es, en realidad, el grupo de rock perfecto para *Rock Band*. **AC/DC** es un grupo no especialmente complejo en lo técnico, nada virtuoso, con letras de una sencillez aplastante (una metáfora suya es como un cartucho de dinamita en el esfínter), una imaginería machacona y mostrenca (tetas, alcohol, explosivos y volumen brutal) y unas raíces esenciales (el blues mostrenco de dos compases y a Dios gracias) y poco dadas a la evolución. Y sin embargo, **AC/DC** son rock es estado puro: la actitud, los decibelios y los cuatro acordes que han convertido el rock'n roll en el fenómeno de la cultura popular más poderoso del siglo XX están ahí, de una forma abstracta e inexplicable. Y pobre del que lo intente. Dicho de otro modo: acusar a **AC/DC** de exceso de sencillez es no haber entendido nada sobre qué importa y qué no. En el rock y en otras cosas.

A *Rock Band* le pasa igual: erróneamente interpretado como una versión mastodóntica del primer *Guitar Hero* (es decir, el mismo juego pero con el añadido de la batería y la voz), hay quien pasa por alto que el auténtico triunfo del juego de **Harmonix** es el que caracterizó al primer *Guitar Hero*: lograr que el jugador se sienta no un virtuoso, sino parte de la mágica dinámica de la banda de rock, esa que propicia improvisaciones y compenetración a menudo comparada, no por casualidad, con esa otra actividad propia del género humano que ustedes son o deberían ser suficientemente mayores como para conocer y disfrutar.

Un *Rock Band* de **AC/DC** era una elección obvia, pues. Mucho más obvia que el primer set de estas características que hemos disfrutado, *Guitar Hero Aerosmith* (y a la espera de lo que parece ser una futura tendencia, con *Guitar Hero Metallica* y el futuro juego de **The Beatles**). El resultado es exactamente el que esperábamos: todos los himnos de **AC/DC** están presentes (aunque el más largo e igualmente mítico concierto en Las Ventas habría sido mejor elección que el *Live at Donington* que sirve de base al juego) y la mecánica de *Rock Band* está intacta. Eso sí, este ***AC/DC Live*** tiene notables limitaciones: no hay posibilidad de crear músicos con el editor, no hay un Modo Carrera propiamente dicho, no hay posibilidad de juego on-line y sí, es **AC/DC**, pero comprar este título en la tienda es más caro (aún siendo más económico que un juego normal) que comprar y descargar cualquier otro disco completo en la tienda virtual de *Rock Band*.

Sabor levemente agridulce, pues, y pegas puntuales para un juego que tampoco pretende engañar a nadie: las 18 canciones que contiene son 18 trallazos de una calidad musical (y sonora, para ser un concierto) extraordinaria. Si te gusta el rock, deberían gustarte **AC/DC** y *Rock Band*, así que... más claro, vodka.

**CONCLUYENDO**
Más que un juego, una obviedad absoluta: un pack de 18 canciones de AC/DC estaba, y perdonad el chiste, cantado.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 GLOBAL | PS3 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 9,5 | 9,0 | 7,0 | 8,8 | 8,8 |



3+

Wii

_GÉNERO **JARDINERÍA BÉLICA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.PIKMIN.JP**



**100!** ES EL NÚMERO DE FIELES QUE PODREMOS TENER A NUESTRA DISPOSICIÓN AL MISMO TIEMPO_



**COLECCIÓN DE CACHARROS** COMO SI TUVIÉSEMOS SÍNDROME DE DIÓGENES, EL OBJETIVO ES RECOGER BASURA_





**EXPLOTACIÓN DE LOS RECURSOS NATURALES** ESCLAVISMO, Y MALTRATO FÍSICO, POBRES PIKMIN_

**_EL HOMBRE ELEFANTE**

# PIKMIN

## REEDICIÓN DE UNO DE LOS RTS MÁS INSPIRADOS DE LA DÉCADA

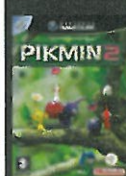
En 2001 todo era muy diferente. **Nintendo** vivía una de sus peores épocas, lejos del bombo de *Wii Music* o con los números de escándalo de ahora. **Miyamoto** diseñó, inspirado en su jardín, un juego de estrategia realmente intuitivo sin tratar al jugador como un idiota. Su mecánica cimentada en el empirismo, espíritu *naïf* y poderosa iconicidad, lo convirtieron en un clásico EAD instantáneo y en un inesperado y rotundo éxito comercial. **Nintendo** aprovecha ahora la recesión de lanzamientos para publicar algunos de los éxitos de **NGC** más representativos y que mejor pueden encajar en **Wii**: esto tiene dos lecturas, claro: estrategia comercial y pérdida de tiempo, especialmente para un catálogo que no anda muy surtido de novedades para el jugador tradicional, o una reedición de lujo de títulos que apenas llegaron al gran público (que por otra parte, práctica que sí se consiente con el cine o en la música, curioso).

Pero obviando plataforma, adaptación, causa o contexto, ***Pikmin*** sigue siendo enorme. Tendremos tan sólo 30 días para recuperar las piezas de nuestra nave (contolaremos al Capitán Olimar, un ser minúsculo de otro planeta) y para ello nos ayudarán unas misteriosas plantas nativas, los Pikmin. Cada nivel es de libre recorrido, pero tendremos la cuenta atrás del tiempo, por lo que nuestros actos han de estar calculados: podemos cosechar Pikmins, lanzarlos contra los enemigos en los combates, ordenarles diversas acciones (desde construir puentes a derribar muros) aunque su comportamiento, autómata y en ocasiones impredecible (tienen una de las mejores inteligencias artificiales que se recuerdan) hace que cada unidad Pikmin muerta nos importe. Los tres colores (rojo, azul y amarillo) representan diferentes habilidades de cada especie, desde inmunidad a ciertos elementos a mayor velocidad o fuerza, obligando al jugador a equilibrar sus tropas. El diseño de niveles es irreprochable, con una curva de dificultad de las que glorificaron a **Nintendo** y algunos de los jefes finales (normalmente, insectos y criaturas cotidianas) tienen algunas de las mejores rutinas de combate del género. Además, la presión del tiempo en nuestra contra (pasados los 30 días moriremos por falta de oxígeno), crea una compleja fusión RTS-Arcade.

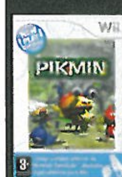
***Pikmin*** en **Wii** se beneficia del puntero láser (más intuitivo y eficaz que el antiguo control con el pad), incluso con algunas acciones heredadas de su secuela.

¿Qué nos queda? Pelillos a la mar y disfrutar de un clásico justificado. Conseguirá despertar la chispa de la curiosidad a los neófitos en el género y sorprenderá de forma respetuosa a los seguidores habituales, acostumbrados a los marinotes y los mechas.

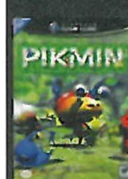
100°



PIKMIN 2



PIKMIN WII



PIKMIN

0°

**CONCLUYENDO**

Uno de los referentes de GameCube, que llega como antesala a la tercera entrega adaptándose con soltura a los controles de Wii. Indispensable para los que no hayan disfrutado del original y una digna revisión para los demás.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 9,1 | 9,1 | 9,0 | Wii | 9,0 |



EL VILLANO SAURON ES EL MALO MALÍSIMO, Y POR ESO VISTE ASÍ DE RARO, CASI COMO LAST MONKEY





_CHIARAFAN

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA CONQUISTA

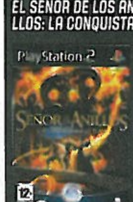
100°




STAR WARS BATTLEFRONT



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA CONQUISTA



E.S.D.L.A: LA TERCERA EDAD

0°

**MUY LEJOS EN EL TIEMPO RESUENAN LOS ECOS DE LOS HOBBITS ABANDONANDO LA COMARCA PARA EMBARCARSE EN ESTA GRAN AVENTURA...**

Os contaré una historia: hace unos pocos años, hallábame yo en uno de esos viajes con los que nos obsequian a los periodistas las compañías de videojuegos. Más concretamente **Electronic Arts**, y el lugar, San Francisco, donde la multinacional tiene su sede central. El motivo del evento (erróneamente titulado **Hot Summer Night**, por cierto) no era otro que presentar su línea de productos de próximo lanzamiento. Pero lo que más recuerdo de aquella cita, aparte de la fiesta que le siguió (si entendemos como fiesta algo que comienza a las siete de la tarde y en la que la única bebida alcohólica disponible es la cerveza) es el anuncio de un nuevo título que estaba aún en una fase muy temprana de desarrollo por parte de uno de los estudios internos de la compañía. Se trataba de una nuevo juego ambientado en la licencia de *El Señor de los Anillos* (mucho más de moda por aquel entonces que ahora), subtitulado *The White Council*. Iba a tratarse de un RPG de acción de desarrollo abierto, con una trama argumental creada para la ocasión. La cosa prometía. Fue una verdadera lástima que **Electronic Arts** decidiera cancelar el proyecto, y en su lugar anunciara el título que nos ocupa.

## Un enfoque ¿novedoso?

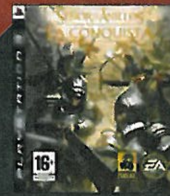
Desde el comienzo, el nuevo juego de los atareadísimos chicos de **Pandemic** fue definido como un nuevo *Battlefront* (aquella saga ambientada en el universo de La Guerra de las Galaxias en el que dos facciones rivales compuestas por varios soldados combatían por completar una serie de objetivos en escenarios cerrados), aunque los responsables de su desarrollo se han apresurado en aclarar que ambos juegos no tienen nada que ver. Ni una cosa ni la otra, aunque bien es cierto que se pueden encontrar grandes semejanzas entre los dos en lo que se refiere, sobre todo, al sistema de juego *on-line*.

**EA RETOMA UNA DE SUS LICENCIAS MÁS EXITOSAS**

***El Señor de los Anillos: La Conquista*** está ambientado, lógicamente, en el universo de **Tolkien**, pero en lugar de seguir un desarrollo argumental de forma lineal, recoge varios momentos concretos en forma de batallas entre los dos ejércitos, algunos de los cuales, incluso, no son reflejados con gran detalle en la obra original. La primera misión, por ejemplo, te coloca en medio de la batalla que abre la primera de las películas, con la coalición formada por hombres y elfos luchando contra las huestes de Sauron (y contra él en persona, maza en mano). Antes de comenzar, podrás elegir entre cuatro unidades diferentes: mago, guerrero, explorador y arquero. No es el colmo de la originalidad, desde luego, pero cada una de ellas sí que se comporta sobre el terreno de combate de una forma bastante diferenciada.

El guerrero, por ejemplo, basa su poder de ataque en los combos que puede realizar con la espada. El mago sólo cuenta con uno de estos ataques cuerpo a cuerpo, pero para compensar dispone de varios hechizos de ataque, defensa y curación. El arquero, lógicamente, es el indicado para acabar con los enemigos a distan-

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO **MACHACABOTONES DISFRAZADO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **PANDEMIC**
_JUGADORES **1-16**
_ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM/**





**MOSTRENCOS** NO SÓLO ELFOS, HUMANOS, ENANOS Y DEMÁS: TAMBIÉN PODRÁS CONTROLAR CRIATURAS GIGANTESCAS QUE SEMBRARÁN EL TERROR.







**POR PARTES** NO TODO ES MATAR Y MATAR, TAMBIÉN TENDRÁS QUE COMPLETAR UNA SERIE DE OBJETIVOS_

cia, mientras que el explorador utiliza el sigilo y los ataques por la espalda.

Sin embargo, resulta curioso que, ante este despliegue de diferentes posibilidades, en muchos momentos el desarrollo acabe convirtiéndose en un machacabotones de los de toda la vida, sin más estrategia que esquivar en la medida de lo posible los ataques enemigos y atizarle a todo lo que se mueva. Además, la muerte en el juego (contamos con varias vidas en cada uno de los niveles, como antaño, qué bonito) llega en todas las formas y colores, y muchas veces de la manera más injusta.

## Vivendo de las rentas

Esta mecánica poco afortunada y algo fulera (lo que no quita para que resulte divertida si lo que buscas es un *brawler* tridimensional) se encuentra arropada por un genial ejercicio de ambientación que incluye dos campañas.

La primera de ellas es la clásica de los buenos de la historia. Sin embargo, la segunda te permite encarnar a los seguidores de Sauron. Resulta la mar de reconfortante y morboso acabar con decenas de hobbits, elfos, enanos y demás seres luminosos mientras tus ejércitos (con las mismas unidades que el de los héroes, aunque con diferente aspecto) destruyen la idílica Comarca. Además, en ciertos momentos de la aventura tendrás la posibilidad de dejar de dar vida a los personajes más genéricos para meterte controlar a algunos de los protagonistas de la historia de Tolkien, como Gandalf o Isildur.

El modo on-line, para un máximo de 16 jugadores, es sin duda la estrella del juego, y funciona bastante bien, aunque no pueda evitarse del todo la sensación de caos que impera. En definitiva: mucho envoltorio pero, por desgracia, poca chicha



**EL JUEGO INCLUYE DOS CAMPAÑAS DIFERENTES, LA DE LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD Y LA DE LAS FUERZAS DE SAURON**

**CONCLUYENDO**
Revivir las aventuras de Tolkien desde nuevos puntos de vista es la mayor y casi única baza del juego.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 GLOBAL | PS3 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 7,9 | 8,3 | 7,0 | 7,9 | 7,4 | 7,4 |






3+ Wii

_GÉNERO **VIOLENCIA CONTENIDA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO EAD**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ (1-4)**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-«CASTELLANO»**
_WEB **WWW.ANIMAL-CROSSING.COM**

_EL HOMBRE ELEFANTE

# ANIMAL CROSSING
## *LET'S GO TO THE CITY*

### EL JUEGO SOCIOLÓGICO DE NINTENDO SE ALEJA DEL HERMETISMO DEL PUEBLO Y COQUETEA CON UNA NUEVA METRÓPOLIS CAPITALISTA. QUÉ PARADÓJICO, ¿NO?

Como universo auto-suficiente, *Animal Crossing* resulta impredecible y fascinante, tanto por su funcionamiento y extraña incitación sistemática a la amistad y el compromiso (dispondremos de hachas y elementos asesinos, pero inutilizables para tales fines) pero sin exigir al jugador una perpetua continuidad. Exacto: tan sólo es una estancia temporal, como unas vacaciones en un pueblo perdido, con sus propias normas. Un lugar en el que, cuando volvamos pasados los años, todo volverá a ser igual. Esta ley no escrita se apoya en algunos de los comentarios más irónicos de nuestros vecinos: la experiencia, dure lo que dure, será efímera, creando de nuevo una particular sensación de calidez cada vez que empecemos una partida de *AC*. Ellos mismos, una vez deciden abandonar el pueblo, jamás vuelven, creando un curioso vacío entre el jugador y el NPC: por mucho que lleguen a repetir algunas frases (que lo hacen) la afinidad que, por ejemplo mi pareja (en la vida real, enfermos) ha conseguido con Guiñón (*sic*), su primer vecino, no la ha sentido igual con ninguno de los habitantes del pueblo.

Claro, que estos argumentos son igual de válidos con la entrega de **NDS**, **NGC**... e incluso **Nintendo 64**. El concepto y ejecución original resultó tan preciso que, realmente, **Nintendo** nunca ha sido capaz de aventurarse en dar un paso más allá, tan sólo ha ido evolucionando de forma paulatina a razón de las nuevas capacidades de las plataformas de la compañía (y en este caso con varias incoherencias, como el apartado técnico). ***Let's go to the City*** incluye chat de voz, una nueva (pequeña) ciudad donde básicamente se ha desplazado el comercio, un control adaptado al *wiimote*, preciso y accesible... Aunque en el fondo, el verdadero motivo de esta secuela es llevar esa brillante experiencia primigenia a la plataforma de moda, sin arriesgar, sin contar con el *fandom*. En resumen, sin un ápice de alma.

Ahora bien, sólo gracias a los fieles de la franquicia (ni mucho menos el público al que va dirigido el juego), se ha logrado una participación y comunidad sin precedentes, un MMO inesperado, donde pese a sus limitadas opciones *on-line*, han sacado petróleo. En los foros se suceden cadenas de mails para intercambio de códigos de amigo, regalos de objetos, fósiles, cuadros y demás fetiches que sólo un seguidor acérrimo de *AC* podría valorar.

El fan, de nuevo, logra resucitar un producto de la desidia ya crónica de una **Nintendo** muy certera en sus movimientos estrictamente comerciales, pero cada día más lejos de su nicho fiel y real. Recordad: la marabunta *mainstream* es como Guiñón, efímera. Sed conscientes.

100°



ANIMAL CROSSING



ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY



ANIMAL CROSSING WILD WORLD

0°







**EL COLECCIONISMO COMO MÁXIMA** El juego ideal para Mr. Winters: su mecánica te recompensa únicamente con una serie de trofeos y reliquias acumulables que, eso sí, no generarán polvo virtual.

**CONCLUYENDO**

Calidad y contenido indiscutible, ahora, en un encuentro tête-a-tête, Let's Go to the City es la superproducción de Nintendo menos sincera desde su renacimiento. Complacerá al fandom pero decepcionará a los más integristas.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | Wii | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 6,0 | 7,7 | 6,7 | 6,0 | | 6,2 |

12+

PS2



_GÉNERO **LUCHA Y MINIJUEGOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **DIMPS**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS**
_WEB **WWW.ATARI.COM**

# DRAGON BALL Z
## *INFINITE WORLD*

**COMBATES DIFÍCILES Y MUCHOS MINIJUEGOS PARA EL MEJOR BUDOKAI DE PS2. ESO SÍ, BUDOKAI SÓLO, QUE NO TENKAICHI.**

Ya tiene que ser jugosa la licencia *Dragon Ball* para que a estas alturas de la vida de **PS2**, **Namco Bandai** se atreva a lanzar el último título de su saga *Budokai*. Y no decimos esto porque sea muy tarde para hacerlo, sino porque tras *Sparking 3* (*Budokai Tenkaichi 3* o el *Dragon Ball* definitivo, para los amigos) resulta difícil hacer un juego sobre las aventuras de Goku que no nos sepa a bocadillo de aire.

***Infinite World***, ciertamente, no es rival para el título de **Spike** a prácticamente ningún nivel, pero sí ha sabido jugar las cartas que tenía en mano para convertirse, si no en una alternativa, sí en un complemento susceptible de ser disfrutado por todo buen dragonbolero de pro.

¿Y cuáles son esas cartas? Pues básicamente dos: la inclusión de minijuegos que representan muchos de los momentos más entrañables del manga, y un nivel de dificultad que no la recuerdan en la saga *Dragon Ball* ni los que soñaban con un *Super Butouden* de importación allá por 1993. ¿Ah, que no te lo crees? Cambiarñas de opinión cuando, incluso en el nivel Muy Fácil, Freezer, Cell o algún berraco de esos conviertan tu recto en la enseña nacional de la patria del propio Toriyama.

**ATRAPAR A BUBBLES EN DIFICULTAD Z VA CAMINO DE SER DEPORTE OLÍMPICO**

En cuanto a los minijuegos, hablamos de una calidad irregular, pues mientras algunos son auténticos bodrios, otros pueden fácilmente alcanzar la categoría de mitos del videojuego. Quizás esto sea excesivo, pero el reto de atrapar a Bubbles en Dificultad Z está haciendo méritos entre la comunidad *gamer* para convertirse en deporte olímpico, y si no al tiempo.

El sistema de combate consiste en una mezcolanza entre *Burst Limit*, los *Shin Budokai* de **PSP** y los primeros *Budokai* que aparecieron en **PS2**. Esto quiere decir que si eres fan a ultranza de la libertad total que ofrecen los *Budokai Tenkaichi*, ya puedes ir buscándote algún simulador de Lambada, porque *Dragon Ball Z: Infinite World* no tiene nada que ver con eso. En su lugar ofrece galletazos en perspectiva lateral, la dictadura de vuelo impuesta por la CPU para no levitar cuando nos dé la gana y una facilidad pueril para hacer los ataques especiales que contrasta con el grado de exigencia del juego. Porque eso sí, cada combate te va a exprimir hasta que te salga la pituitaria, y aprender a medir bien las distancias y los golpes será fundamental para salir airoso. Lo malo es que todo esto no lo podrás hacer en el mítico Modo Torneo, que ha sido suprimido. No sea que quieras organizar uno con los colegas. Hereje.

100°



BUDOKAI TENKAICHI 3 (PS2/WII)



DBZ INFINITE WORLD (PS2)



FINAL BOUT (PSX)

0°







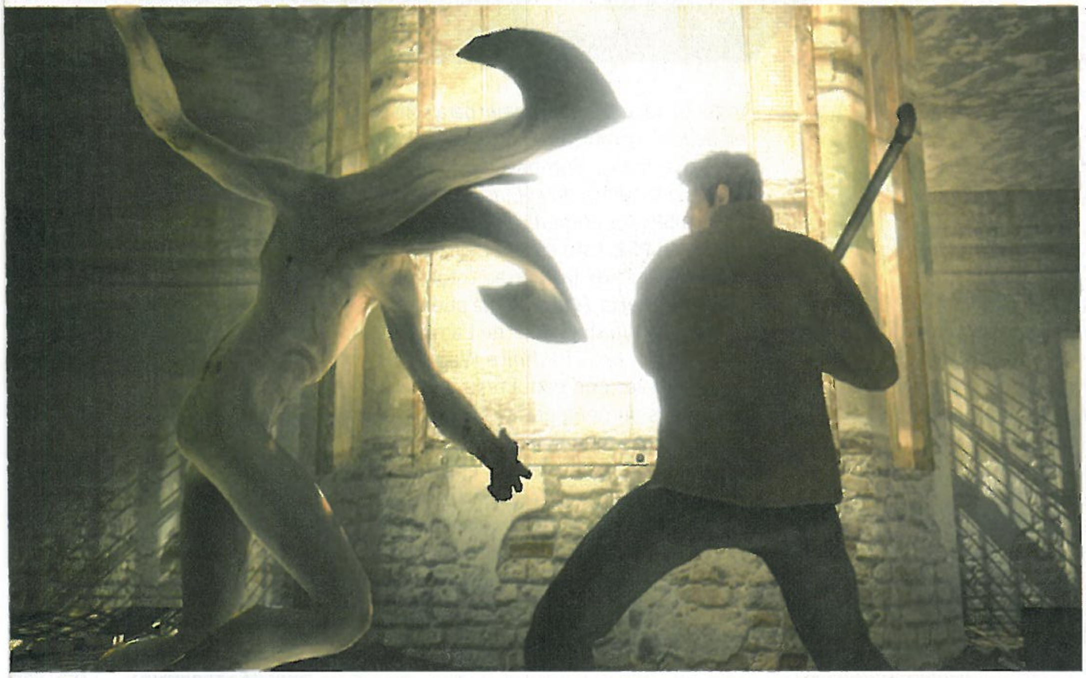


**MUCHO PERO SABE A POCO**
40 personajes jugables es una muy buena cifra, pero claro, es que otros tenían más de 120...



**CONCLUYENDO**
No es para nada un mal juego de Dragon Ball, como han querido hacer ver aquellos que le han dedicado pocas horas. La intensidad, velocidad y dificultad de sus combates pueden mantenerte horas pegado a la pantalla. Ah, y la BSO del Opening por Hironobu Kageyama es genial.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 8,0 | 8,2 | 8,7 | 8,3 |













**PSICODRAMA Y METÁFORA**
El punto fuerte del juego es su historia, repleta de tristes revelaciones.

_BEN REILLY

# SILENT HILL HOMECOMING

100°




SILENT HILL 4 THE ROOM




SILENT HILL HOMECOMING




ALONE IN THE DARK - INFERNO

## VOLVEMOS A SILENT HILL, CON UN LAVADO DE CARA, BUENAS INTENCIONES Y EL DOLOR AGRIDULCE QUE DA ABRIR VIEJAS HERIDAS

Veleidoso: caprichoso, voluble, persona que no es constante en sus actos, gustos e ideas. Perfecta definición del jugón brasas. Ese que se dedica a echar basura sobre una saga, sin conocimiento... pero que, oh sorpresa, no duda en defender «sus raíces» si dicha serie pasa a manos de nuevos responsables. Lo mismito que ha pasado con *Silent Hill*.

Hete aquí que **Konami** juega una mano doble en el pasado ejercicio fiscal. Había que sacar un nuevo *Silent Hill*, pero la desorbitada inversión de recursos en juegos como *Metal Gear Solid IV* exigía unas aspiraciones más modestas. O al menos, un modo de ganar tiempo hasta que el **Team Silent** pudiera centrarse de nuevo y crear una entrega canónica. De modo que se ceden los bártulos a desarrolladores americanos, los voluntariosos chicos de **Double Helix**. Muchos se llevan las manos a la cabeza, al margen de que **Akira Yamaoka**, productor y compositor de la saga, iba a supervisar el tinglado. Y contra los peores augurios, se repite el resultado de *Silent Hill Origins* para **PSP**: Occidente crea una entrega de la saga que es como mínimo digna, y como poco valiente.

### Oriente contra Occidente

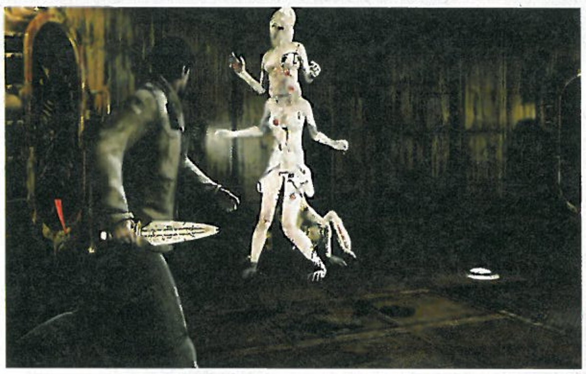
Imaginad la papeleta: un juego en el centro de mira de varias presiones. **Konami**, que desde Japón enarca una ceja por lo que puedan hacer con su licencia. Los desarrolladores, que quieren aportar su toque, sus ideas propias. En cada extremo, los continuistas de la saga, a los que no se puede decepcionar; así como los que necesitan un revulsivo para volver a *Silent Hill*. Entre ambos sectores, la responsabilidad del estreno en la nueva generación de consolas.

Jugando sobre seguro, se recuperan plantillas de antaño: protagonista masculino a la búsqueda de un familiar perdido. Alex Sepherd, ex combatiente de guerra, regresa a su pueblo para reunirse con su familia. Todo está manga por hombro, su madre es una sombra de lo que fue y su hermano pequeño, Josh, está Dios sabe dónde. Bueno, sí sabemos dónde... y aunque es en cierto modo previsible lo que va a pasar, la familiaridad se mezcla con la inquietud al visitar (o volver a) Silent Hill en busca de respuestas.

Desarrollo familiar, pero con agradables sorpresas. La primera es que por fin se ha adaptado el sistema de control a los tiempos modernos: movemos a Alex con el stick izquierdo y giramos las cámaras con el derecho. Dicho de forma vulgar, el protagonista deja de girar sobre sí mismo como si tuviera un palo en el culete. Esto redunda en una mayor agilidad de movimientos, apreciable sobre todo en los combates. De acuerdo, Alex es todo un hombretón, tan valiente y duro (o más) que el bueno de Travis Grady, y resulta fácil defenderse con él. Pero los enemigos gozan ahora de una IA bastante afilada, lo que da lugar a unos enfrentamientos donde las fintas, la defensa y un toque de estragegia hacen que todo sea más dinámico y entrenido que el clásico «te machaco con la palanca hasta que te dejas de menearte». Este desarrollo se aliña con una buena selección de *puzzles*, al estilo de los vistos en *Silent Hill Origins*: accesibles pero ingeniosos. Todo para que el desarrollo sea siempre ágil y entretenido. Sin olvidar a **Yamaoka**, que, por suerte, vuelve a sorprender con una maravillosa composición para esta entrega.




_GÉNERO **PSICOTERAPIA TERRORÍFICA OCCIDENTAL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **DOUBLE HELIX**
_JUGADORES **1**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.KONAMI.COM**

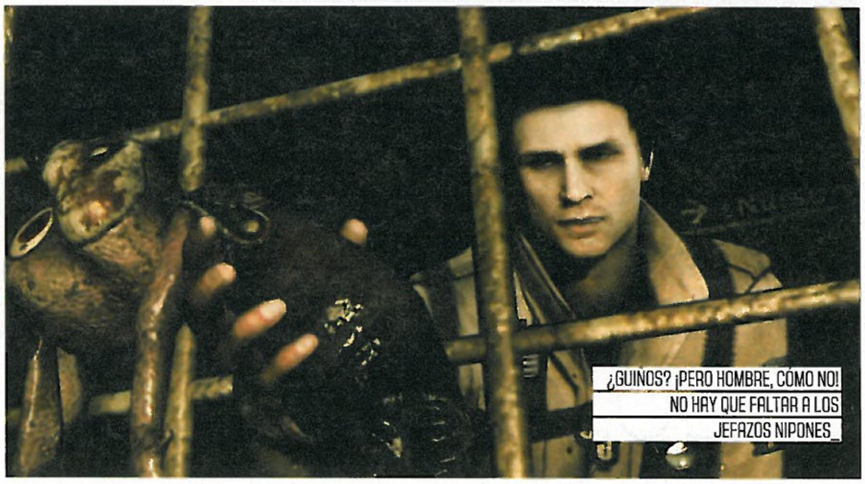




**MULTIRREFERENCIAL** Se rinde homenaje a la película de Christophe Gans y a la entrega de PSP, Origins.



LOS JEFES FINALES CUMPLEN LOS PARÁMETROS DE ASCO Y TEMOR ACOSTUMBRADOS_



¿GUIÑOS? ¡PERO HOMBRE, CÓMO NO! NO HAY QUE FALTAR A LOS JEFAZOS NIPONES_



LAS CLAVES QUE HACEN GRANDE A LA SAGA SIGUEN PRESENTES

## Lo mejor es lo que no ves

Cabe reprochar que el mimo puesto en las localizaciones, la puesta en escena o la recreación de los enemigos no se haya aplicado al resto de apartados. Varios modelados dejan que desear, y las animaciones faciales, por ejemplo son... peculiares, si somos indulgentes, o lamentables si las comparamos con las de *Silent Hill 3*, un título de la anterior generación. La primera impresión durante el inicio del juego es la de estar ante algo ya visto. De acuerdo, *Silent Hill* no es un vergel de luz y color, pero hay que echar horas en el juego para toparse con escenarios más inusuales.

Eso, o recordar que el Diablo está en los detalles, es decir, apreciar de cerca el cuidado puesto en las texturas. O efectos tan elaborados como la transición de la dimensión real a la onírica/demoníaca, un recurso visual extraído de la película (ole los americanos, haciendo patria al reivindicar sus productos) que funciona igual de bien que en dicha adaptación.

El producto final se cubre las espaldas, viajando a esa tierra de nadie que no forma parte del canon de la saga. No es una disociación tan grande como la de *Silent Hill 2*, pero intenta seguir ese modelo: en lugar de desvelarnos los secretos de la saga, se centra en cómo el pueblo saca a relucir lo peor del protagonista, realizando sobre él una traumática catarsis.

Si leéis entre líneas ya habréis entendido que uno de los puntos fuertes es la triste historia de Alex, su pasado y el destino de Josh. Y ahí es donde esta entrega funciona mejor, en reproducir una de las claves de la saga: no se trata de asustarnos, sino de inquietarnos y producir desasosiego, al echar un vistazo a los aspectos más deprimentes del ser humano... aunque para lograrlo sea preciso usar metáforas hechas de polígonos y texturas.

**CONCLUYENDO**
Olvídate de las apariencias: recomendable, digno y alentador son las claves de esta entrega.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 GLOBAL | PS3 GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,1 | 9,0 | 8,1 | 7,6 | 8,3 | 8,1 |



LOCOROCO 2 3+ PSP

_GÉNERO **OTRO LOCOROCO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SONY C.E.**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.LOCOROCO.COM**



## COLORES PLANOS Y FAUNA MULTITUDINARIA







_JOHN TONES

# LOCO ROCO 2

## CASI DE TAPADILLO LLEGA UNA NUEVA ENTREGA DEL TÍTULO PARA PSP QUE MEJOR LIGA LO SUBLIME CON LO RIDÍCULO

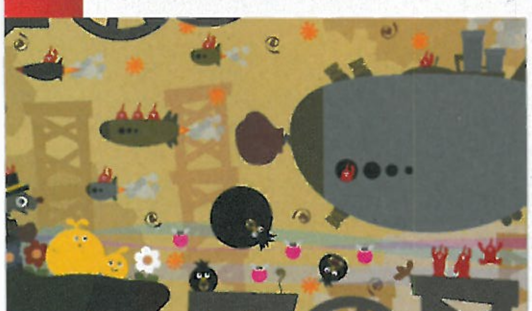
Mucho nos sorprende que uno de los lanzamientos más impepinables que ha tenido el lánguido catálogo de **PSP** en meses no haya recibido mayores honores por parte de **Sony**, pero ellos sabrán: a un precio de salida muy ajustado, ***LocoRoco 2*** es, incluso para quienes hayan exprimido a fondo a su extravagante predecesor, una novedad para la portátil muy interesante.

Esencialmente, ***LocoRoco 2*** mantiene la esencia del primer título: hay que llevar al entrañable y bidimensional amorfo de un punto a otro de los laberínticos escenarios. Los controles manipulan no a los personajes, sino a los escenarios, y con los gatillos el jugador puede inclinarlos a derecha e izquierda, haciendo rodar a su LocoRoco. En el transcurso de sus periplos podrá encontrar zonas secretas, recoger a los prolijos MuiMui y, en general, participar en montañas rusas de colores planos tan o más frenéticas que las de la primera entrega.

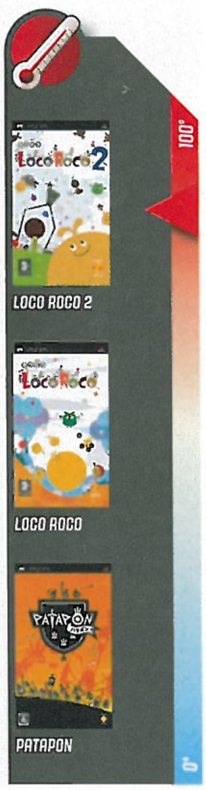
Las novedades son solo relativas: sencillos minijuegos de reflejos musicales y pulsación rítmica que se desbloquean en determinados puntos, carreras de LocoRocos en las que apostar, el típico juego de los topos y el martillo... con todo ello se ganarán partes con las que construir una casa, esta vez no para el LocoRoco, sino para los MuiMuis.

¿Pocas novedades? Bueno, sí en sentido estricto, pero notamos cierto gusto por la innovación en el diseño de niveles. Inspirados muchos en los del primer *LocoRoco*, hay un par que nos gustan especialmente: una fábrica llena de disparatados artilugios mecánicos y el interior de un animal gigantesco cuya orientación rota según cambian sus movimientos.





**POP INDUSTRIAL** Más allá de los habituales parajes selváticos o helados, este nuevo LocoRoco se atreve a introducirnos en una especie de Revolución Industrial Blanda, con vehículos de acero flojo y plataformas de madera chocolateada.




**CONCLUYENDO**
Carente de sorpresas (con un sistema de control tan exiguo, cualquier modificación del mismo habría puesto patas arriba la mecánica), pero más sofisticado en sus opciones y el diseño de los decorados, LocoRoco 2 es perfecto para quienes no tuvieron bastante con el primero.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 8,8 | 8,5 | 8,5 | 8,0 | 8,5 |




_GÉNERO AJEDREZ OTAKU
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR INTELLIGENT SYSTEMS
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.INTSYS.CO.JP/ENGLISH












**MARTH** El héroe y protagonista de esta entrega (totalmente traducida al castellano) resultará familiar para muchos por su participación en Super Smash Bros. Melee.






_MR WINTERS

# FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON




ADVANCE WARS: DARK CONFLICT




FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON




FINAL FANTASY TACTICS A2

100°

0°

## LA FÁBRICA DE GALLETAS DE INTELLIGENT SYSTEMS ALUMBRA OTRO PASTEL PARA SUS FANS

Un bocado que, pese a lo poco original de su sabor, dejará ahítos y satisfechos a los fans de una de las series más veteranas de **Nintendo**... y que amenaza con atrapar a nuevos adeptos a esto del rol táctico japonés. Y es que la serie *Fire Emblem* nunca parece decepcionar a quienes caen en las redes de su mecánica por turnos de ambientación fantástica y estética manga. Es por ello que este ***Shadow Dragon*** era esperado con ansia, siendo el primer título de la saga en asomarse a la **Nintendo DS**, el cuarto en exportarse fuera de Japón y nada menos que el undécimo en la saga.

### Pelos lacios, espadas recias

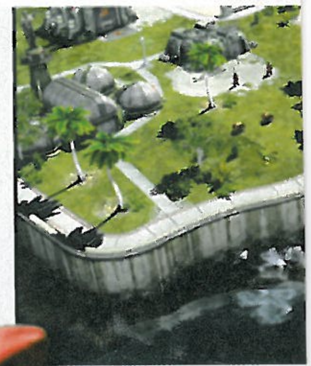
Una expectación que, a veces, cuesta comprender: ***Shadow Dragon*** es un *remake* del primer título de la saga, editado en 1990 para **Nintendo NES**, y su guión apenas ha variado, narrando las vicisitudes de Marth, huérfano heredero, por recuperar el reino de Altea de las garras del villano Garnef y su aliado, el dragón Medeus. Técnicamente encontramos un buen aprovechamiento de la doble pantalla de la **DS**, con el mapa general siempre visible, y una adopción natural de su interfaz táctil (aunque la cruceta continúa siendo más práctica). La acaramelada banda sonora ha sido remozada y los gráficos, sin ser espectaculares (destacando la participación de **Masamune Shirow**, conocido por *Appleseed* y *Ghost in the Shell*) resultan más apropiados para el género que el espanto 3D que vimos en el *Radiant Dawn* de **Wii** (pese a que las animaciones de combate parecen renderizadas, no trabajo en píxel). Pero, por encima de todo, estamos hablando del *remake* de un juego que tiene ya más de dieciocho años... y cuya mecánica apenas ha cambiado. Encontramos el sistema triangular de armas, que nació en la cuarta entrega de la saga, muerte permanente de personajes, elevada dificultad, apoyo entre unidades y mejora de éstas... pero echamos en falta mayor número de clases y mayor originalidad en las misiones, pues las sorpresas no son abundantes. Se agradece el nuevo sistema de guardado de partida, muy bien planteado, y la aparición por vez primera en la saga de un modo *on-line*, si bien las posibilidades de éste (compra-venta de objetos, intercambio de personajes y combates a dos jugadores) se quedan algo cortas (gana el que tenga a los personajes más burros... y ya). Pero lo cierto es que la fórmula imperecedera de *Fire Emblem* resulta verdaderamente disfrutable en plataformas portátiles, donde las carencias que vimos en la anterior entrega para **Wii** resultan menos acusadas. En cualquier caso, más (que no peor) de lo mismo.

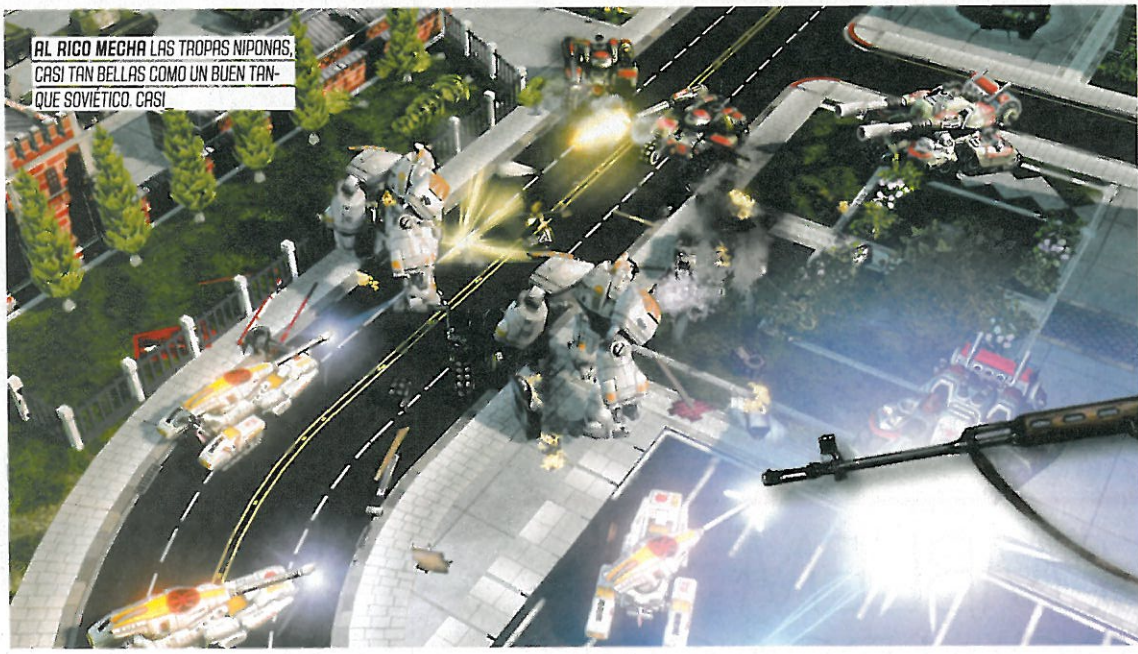
**CONCLUYENDO**

Su dificultad, algo inferior a la habitual en la saga, y su sencilla pero adictiva mecánica bien podrían atraer a jugadores nuevos al género. Los ya iniciados agradecerán el remake... mientras esperan el próximo título de la saga, que saldrá para Nintendo Wii.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 7,2 | 7,4 | 8,1 | 7,9 | NINTENDO DS | 8,0 |





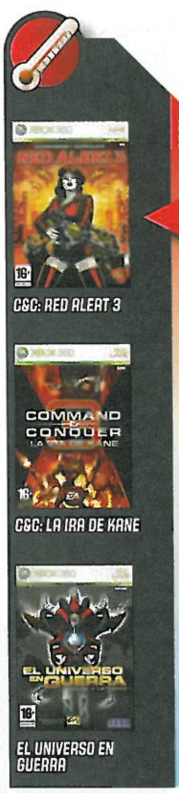


AL RICO MECHA LAS TROPAS NIPONAS, CASI TAN BELLAS COMO UN BUEN TANQUE SOVIÉTICO. CASI_



_STAN BY

# COMMAND & CONQUER
# RED ALERT 3




## ¿ESTRATEGIA EN CONSOLA, SÍ? ¿ESTRATEGIA EN CONSOLA, NO? ¿NOS LIBRAREMOS ALGUNA VEZ DE ESTA PREGUNTA?

Es inevitable plantearse esta cuestión cada vez que nos enfrentamos a un juego de estrategia en tiempo real en una consola. Por una cuestión esencial que cualquier aficionado al género ya tiene en la cabeza (sí, lo siento, allá vamos): los controles. En ocasiones se siente uno como un monito de feria repitiendo una y otra vez lo mismo -así que despacharemos esto rápidamente-, pero aún falta por llegar el RTS en que obviemos esta cuestión porque dejamos de echar de menos un teclado y un ratón. Y aún entonces no lo haremos, porque será el gran logro del género en consola.

***Command & Conquer: Red Alert 3*** continúa esta lenta tarea de adaptar los controles de un RTS al *gamepad* de una consola, perfeccionando el sistema a partir de lo que la propia **EA** ya consiguiera con *C&C: La Ira de Kane* (es decir, lo que de un modo similar nos encontramos también en el irregular *El Universo en Guerra*): la rueda de órdenes es aquí también el armazón que sostiene el sistema de opciones del juego, desde donde, mediante la pulsación de un botón, podemos acceder a todas las colas de producción, las unidades, etc. Lo que introduce ***Red Alert 3*** con respecto a anteriores entregas de la serie *C&C*, es, por obvio que resulte mencionarlo, la ampliación de mapa que nos permite navegar rápidamente entre grandes distancias.

Así pues, nos encontramos con el sistema más accesible y viable que hemos visto hasta ahora en un juego de estrategia en tiempo real fuera del **PC**, pero seguimos teniendo los mismos problemas de siempre: en un tipo de juego en que la rapidez de acción es vital, que seleccionar unidades sea un problema por falta de precisión (de la relación entre *gamepad* y retícula de apuntado), resulta desesperante. Y no se trata solo de seleccionar unidades para crear grupos, o dar órdenes concretas: otra de las novedades (sui generis) de ***Red Alert 3*** es que la mayoría de las unidades (especialmente las de la nueva tercera facción... ahora hablaré de ello) tienen una habilidad o modo secundario, al que no es tan fácil acceder cuando uno no consigue seleccionar la puñetera unidad en los momentos más agitados o multitudinarios.

Esto resulta especialmente sangrante (cuando ocurre, que no es siempre, pero estas cosas tienden a suceder cuando menos oportunas son) en una campaña en la que la historia que conecta todas las entregas de la serie da un nuevo giro, con la facción soviética volviendo al pasado, eliminando a Einstein y cualquier tipo de arma nuclear, y a un paso de conquistar Europa. Justo cuando una tercera facción, el



C&C: RED ALERT 3 16+

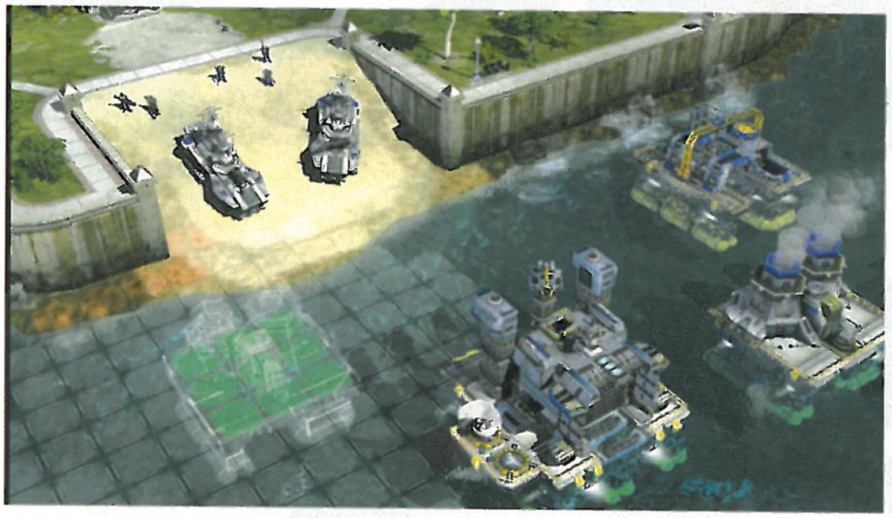
XBOX 360

_GÉNERO HICIMOS PELLAS EN CLASE DE HISTORIA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA LOS ANGELES
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 4 _ON-LINE SI
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

















Imperio del Sol Naciente, declara la guerra a las dos ya existentes. La cuchufleta histórica, por tanto, sigue siendo clave en ***Red Alert 3***, algo que se percibe tanto en las secuencias entre misiones, de acción real -con actores como **Tim Curry** o **Jenny McCarthy**-, que destilan humor y parodia (creemos y esperamos que voluntaria), como en las unidades que conforman cada ejército: desde pibones con lanzacohetes a osos de circo entrenados para la guerra, delfines con disruptores sónicos, *mechas* nipones, o transportes navales de tropas que, literalmente, escupen unidades sobre el frente. ***Red Alert 3*** avisa desde el principio (hay que estar muy ciego para no verlo) de la poca seriedad con que se toma a sí mismo. Y si uno acepta las reglas del juego desde el primer momento, y se olvida de que existe una cosa llamada **PC** con mejores controles, el juego es realmente divertido. Especialmente cuando se juega con otros jugadores humanos.

Hay dos formas para hacerlo: jugando la campaña en Modo Cooperativo, o en escaramuzas para cuatro jugadores. Lo primero es, en realidad, la forma en que se ha pensado dicha campaña, ya que en cada misión (10 por cada facción) hay siempre un comandante aliado con el que compartimos objetivos y, a veces, hasta recursos. Si se juega solo, lo controla la IA (eficiente a veces, estupidísima otras, construyendo, por ejemplo, justo lo contrario que debería), pero si se invita a un amigo (no, no hay búsqueda de compañeros, solo se pueden invitar a amigos), éste controlará al aliado, dando una nueva dimensión a la campaña. Lo segundo, por su parte, es donde realmente se demuestra lo bien que se adapta cada jugador al sistema de control, y poco más hay que añadir a un sistema competitivo al uso.

En general, ***Red Alert 3*** es un buen juego de estrategia en tiempo real, con unas facciones variadas (cada una, por ejemplo, presenta particularidades en términos de construcción) y equilibradas, una economía algo más lenta que entregas anteriores (cada cual que decida si le parece bien o mal), unidades con habilidades y usos diversificados, y una campaña que, si bien no es la mejor diseñada (algunas misiones pretenden aportar variedad y enfangan más que otra cosa), es disfrutable, muy especialmente con un amigo.

**CONCLUYENDO**

Gráficamente no es, en absoluto, el mejor de la serie. Sigo dudando de si las escenas de acción real aportan o distraen, y en cuestiones de diseño presenta altibajos. No es el RTS definitivo, ni mucho menos, pero sí jugable y disfrutable.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360 | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 7,0 | 8,0 | 7,2 | 8,0 | | 7,5 |

FLOWER 3+
PS3

_GÉNERO **POLINIZACIÓN DIGITAL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2K GAMES**
_DESARROLLADOR **THATGAMECOMPANY**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.THATGAMECOMPANY.COM**


















**¿A QUÉ HUELEN LAS NUBES?** El apartado gráfico de este Flower, pese a su sencillez, está lleno de detalles de calidad.



**IMAGINA SER JARDINERA** El objetivo del juego es que varias zonas más o menos «salvajes» vuelvan a lucir llenas de vida, frondosidad y verdor, como ocurre en los anuncios de suavizante de la tele.

_CHIARAFAN

# FLOWER

## LA BOTÁNICA CONCEPTUAL LLEGA, POR FIN, AL MUNDO DEL OCIO INTERACTIVO DIGITAL, DE FORMA DESCARGABLE.

¿Os acordáis de *Flow*? Fue uno de los primeros juegos descargables en aparecer en **PlayStation Store**, y obtuvo cierto reconocimento entre la crítica especializada gracias a su original planteamiento y a su pulcramente bello apartado estético. Aunque, siendo sincero, el juego se me hacía aburrido al cabo de los cinco minutos. Es por ello que cuando esa misma compañía anunció una especie de sucesor espiritual del mismo, además titulado ***Flower***, me puse a temblar esperando otro juego que podría haber sido dirigido por la mismísima **Isabel Coixet**. ZZZzzz...

Y lo cierto es que, viendo las capturas, parece ser así, pero tras pasar sólo unos minutos con él hay que reconocer que, además del bucólico apartado gráfico, lleno de pétalos de flores, briznas de hierba, parajes idílicos que reviven en una explosión de fertilidad herbórea y demás parafernalia zen, el juego es divertido, aunque su mecánica no sea especialmente sencilla de explicar.

El jugador controla ni más ni menos que a una ráfaga de viento que se mueve libremente por unos grandes escenarios. Un punto importante llegados aquí es el sistema de control, que se realiza de forma impecable con el sensor de movimientos del mando. Esto hace que sea toda una delicia ir recopilando pétalos de flores mientras las hacemos revivir pasando por ellas, cosa que llevará a ir completando pequeñas zonas del mapa hasta «fertilizarlo» por completo

La exploración de estos bellos escenarios sin ninguna de las presiones habituales de otros videojuegos (no hay muerte, ni fallo posible) mientras nos enfrentamos a algún pequeño *puzzle* y escuchamos la melodía que nosotros mismos vamos creando (cada tipo de flor provoca una nota diferente al pasar por ella) tiene como resultado una experiencia realmente gratificante, aunque su duración sea limitada y, ciertamente, el nivel de su reto sea bastante bajo.

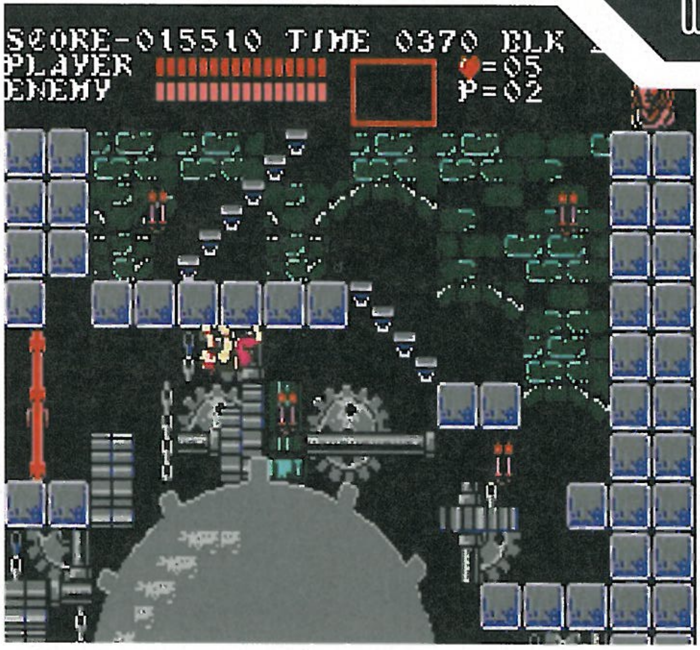
**CONCLUYENDO**
Se trata sin ninguna duda de la mejor interpretación de esta filosofía zen tan de moda entre los juegos recientes que hemos visto. Bello, emotivo y creado con mucho mimo, resulta divertido sin ser pretencioso en ningún momento.

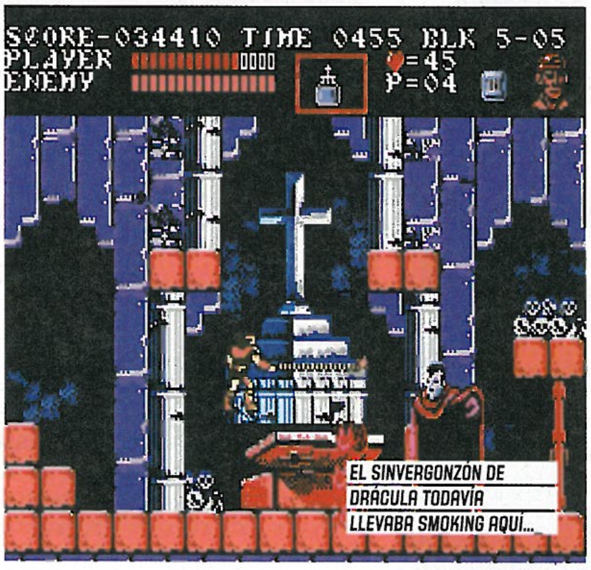
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,3 | 8,1 | 8,2 | 7,8 | PS3 | 8,1 |



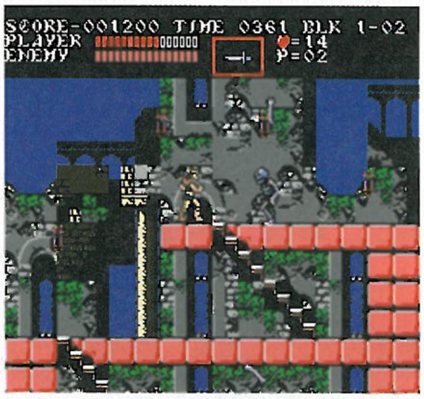
_GÉNERO **CAZAVAMPIROS CON AMIGOS**
_PAÍS **JAPÓN**_COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1**_ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**




EL SINVERGONZÓN DE DRÁCULA TODAVÍA LLEVABA SMOKING AQUÍ...

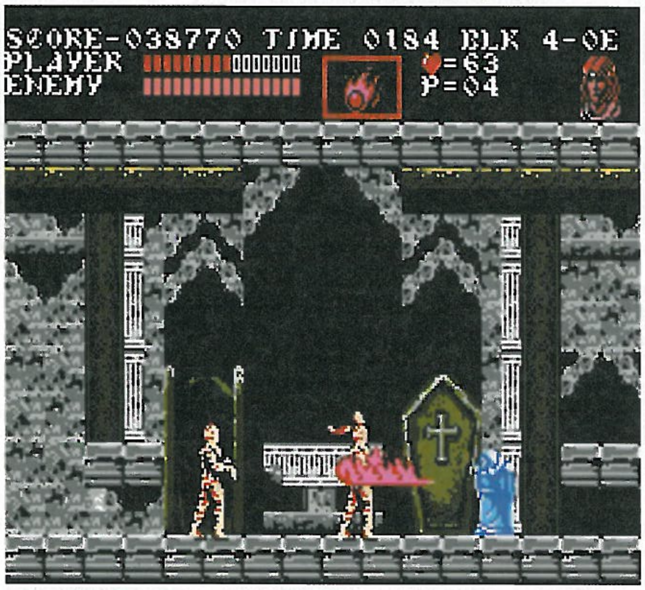



**¿Y AHORA 'PA' DÓNDE TIRO?** Por primera vez en la saga se nos da a elegir nuestro camino, dando lugar a finales distintos según la ruta escogida.

_BEN REILLY

# CASTLEVANIA III
## *DRACULA'S CURSE*

**POR FIN LLEGA A NUESTRO PAÍS LA ENTREGA QUE SENTÓ LAS BASES DE ESTA SAGA: ACCIÓN DE LA BUENA PARA UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS DEL CLAN DE LOS BELMONT**




**NUEVOS PERSONAJES** Sypha, Grant y Alucard son las grandes novedades, ofreciendo habilidades alternativas.

¡Ay madre, que vuelve Drácula! Este hombre es más cansino que Raphael con *El Tamborilero*. En los tiempos en los que la saga *Castlevania* todavía seguía ciertas reglas, la tercera parte de la serie llegaba a **NES** para contarnos lo sucedido 215 años antes de los hechos acontecidos en *Castlevania* y *Castlevania II: Simon's Quest*. Eso es lo de menos, ya que lo importante es que esta entrega aporta los elementos más definitorios de estas aventuras.

De entrada, ***Castlevania III*** abandona los elementos de juego de aventura del último juego y vuelve al plataformeo puro del primer *Castlevania*. Eso sí, con la novedad de que esta entrega no es estrictamente lineal. Hay varias rutas, un planteamiento que sería desarrollado en futuras aportaciones. Y por primera vez se introducen personajes secundarios. Así, tenemos a Sypha Belnades, una joven sacerdotisa, de débil poder físico pero poderes mágicos más que útiles. El inolvidable Grant DaNasty, un pirata capaz de trepar paredes y cambiar de dirección en el aire (una habilidad inédita en la saga, y que convierte a Grant en lo más parecido a jugar a un *Castlevania* con Spiderman). Y cómo no, la estrella, el niño de pelo blanco y ojazos: Alucard, hijo de Drácula. Un tímido pero rotundo estreno, con la habilidad de convertirse en murciélago y escupir bolas de fuego. Las elecciones que hagamos, tanto de personaje como de ruta, pueden tener un gran impacto en el desarrollo del juego y en su final.

Hay dos rutas principales a través de los 15 escenarios del juego, y cada ruta tiene nueve escenarios en total. Todo un despliegue de innovación para los tiempos en que apareció este cartucho, al igual que ciertos efectos gráficos que eran la bomba por aquel entonces, como algunos ataques o los diseños de ciertos escenarios. Quedaban por pulir detalles (Belmont aún no podía cambiar de dirección en pleno salto), pero ***Dracula's Curse*** puso el primer pilar de lo que hoy día definimos como *Metroidvania*. Eso, y que es una de las entregas más divertidas de esta saga con colmillos.

**CONCLUYENDO**

La saga de Castlevania desveló su verdadero potencial con esta entrega, la primera que recurre al uso de rutas alternativas y personajes secundarios. Un juego imprescindible y casi inédito en nuestro país que nos llega ahora a través de la Consola Virtual de Wii.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | Wii | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 8,3 | 8,7 | 7,9 | | 8,8 |

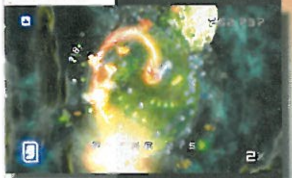
_THE ELF

# SÖLDNER-X HIMMELSSTÜRMER

100°



SÖLDNER-X HIMMELSSTÜRMER



SUPER STARDUST HD



ASTRO TRIPPER

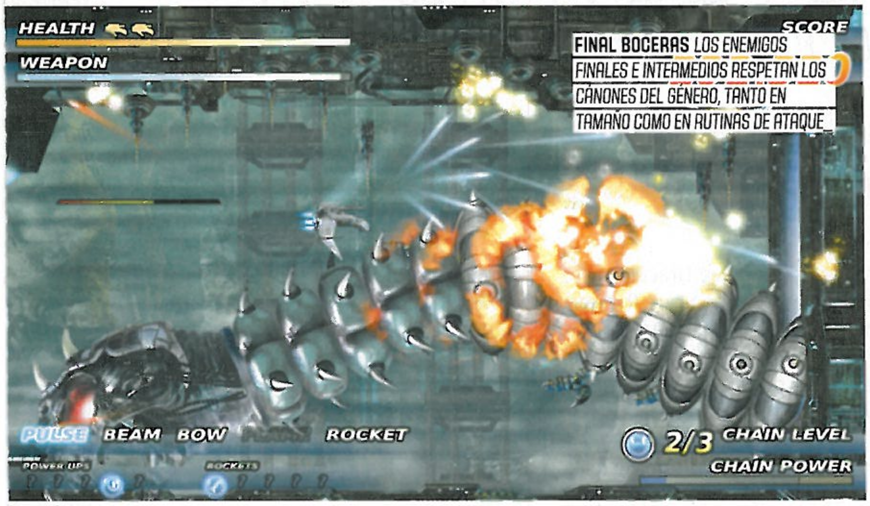
**RELANZAR UN GÉNERO COMO EL DE LOS SHOOT'EM-UP EN 2D NO ES TAREA FÁCIL INCLUSO EN PSN. POR ESO SIDEQUEST STUDIOS SE MERECE UN SONORO APLAUSO.**

La grandiosa sonoridad germana de ***Söldner-X*** y su épico subtítulo justifican totalmente el sobresaliente trabajo de un grupo de programación alemán llamado **SideQuest Studios**, capaces no sólo de atreverse con resucitar un género y una perspectiva silentes sino de incorporar a los anales del videojuego uno de los *shoot'em-up* bidimensionales de horizontalidad pura más perfectos, completos y exuberantes que existen en formato alguno. Nació bajo arquitectura **PC** hace poco más de un año y muchos lamentamos no verlo correr en soportes más amigables y directos. Gracias a su reciente aparición en **PlayStation Network** y a las numerosas mejoras que incorpora respecto al original (nuevas animaciones, enemigos inéditos, mejores efectos gráficos y sonoros, melodías exclusivas…), podemos decir que el ***Söldner-X*** más optimizado y espectacular recorre, vía *parallax scroll*, los circuitos de **PS3**.

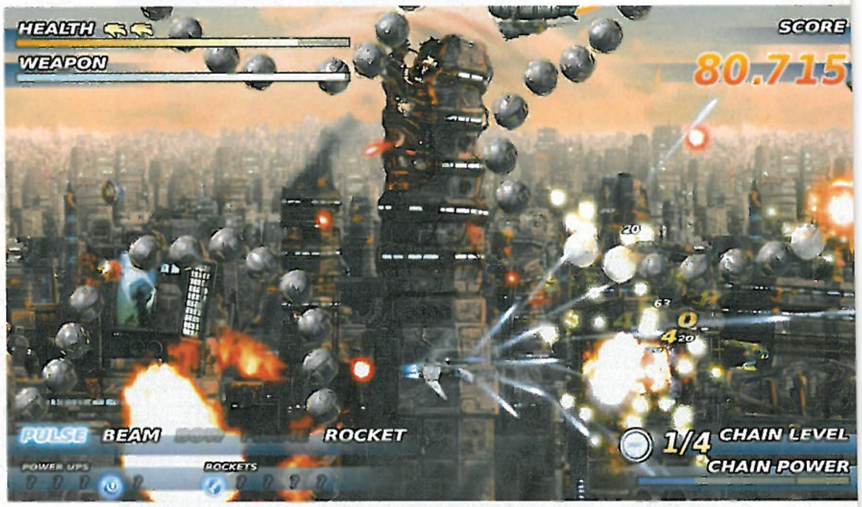
## Let the game commence!

Que ***Söldner-X*** haga acopio de todo tipo de clasicismos no quiere decir que no haya intentado innovar y dignificar en alta resolución unos esquemas que, de vez en cuando (no siempre), demuestran que incluso este género es capaz de inventar cosas o al menos sentir esa ligera inyección de aceite fresco en sus oxidados engranajes. Una vez equipado con su bella arquitectura plana (pero muy profunda gracias a hipnóticos planos de *scroll* que conforman el horizonte), con un nivel de detalle asombroso en cada escenario y pleno de animaciones realistas y brillantes efectos gráficos de iluminación, lluvia o niebla, nada mejor que otorgarle 60 *frames* por segundo y una resolución de hasta 1080p para que el resultado se convierta en una auténtica obra de arte en continuo movimiento.

Jugar a ***Söldner-X*** en una pantalla de alta definición es algo que no basta con describirlo, hay que experimentarlo. Las imágenes que componen estas dos páginas dan una ligera pista de lo que os espera. No contentos con la puesta en escena, **SideQuest Studios** se han permitido guionizar la experiencia, de forma liviana, acompañándola de resultonas pantallas estáticas que sirven de ceremonia de apertura y de descanso momentáneo entre fases. Así es el comienzo primario de ***Söldner-X*** ya que en pocos segundos desfilarán ante ti una generosa serie de tutoriales que te recordarán que bajo la apariencia básica de un matamarcianos se esconde un muy elaborado sistema de armamento, *power-ups* y *chain power*. Aprenderás a no sobrecalentar los cinco tipos de armas dife-




**FINAL BOCERAS** LOS ENEMIGOS FINALES E INTERMEDIOS RESPETAN LOS CÁNONES DEL GÉNERO, TANTO EN TAMAÑO COMO EN RUTINAS DE ATAQUE












7+

PS3



_GÉNERO **SHOOT'EM-UP 2D DE HORIZONTE LEJANO**
_PAÍS **ALEMANIA** _COMPAÑÍA **EASTASIASOFT**
_DESARROLLADOR **SIDEQUEST STUDIOS**
_DISTRIBUYE **PLAYSTATION NETWORK (9,99 EUROS)**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ (SÓLO RANKINGS)**
_TEXTOS/VOCES **INGLÉS/INGLÉS**
_WEB **WWW.SOLDNER-X.COM**

rentes, a intercambiarlas con gallardía para ganar *items*, a elevar la potencia y cadencia de disparo y discernir entre los 24 *power-ups* disponibles (algunos con efectos negativos).

Fácil de jugar pero complicado de dominar, ***Söldner-X*** te deja descubrir en la primera partida la antesala de un infierno balístico en toda regla; te deja avanzar lo necesario para que te desplomes impávido ante sus bondades tecnológicas y jugables. En resumen, se deja querer y siembra en ti la semilla para que vuelvas a él, cada vez más preparado e inconsciente, partida tras partida. Parte de culpa la tienen sus cuatro gigantescos mundos temáticos (cada uno con cinco llaves secretas que una vez obtenidas desvelarán un secreto), divididos a su vez en 12 niveles, todos ellos de gran perfección cromática y estructural, aunque es justo reconocer que en algunos momento el sobrecargado, de enemigos y/o elementos, escenario te jugará una mala pasada y consumirás la energía de tu nave torpemente. No te preocupes, la próxima vez ya no será un problema, pero prepárate para otros peores en forma de *medium/final bosses* y oleadas casi infinitas de enemigos o asteroides.

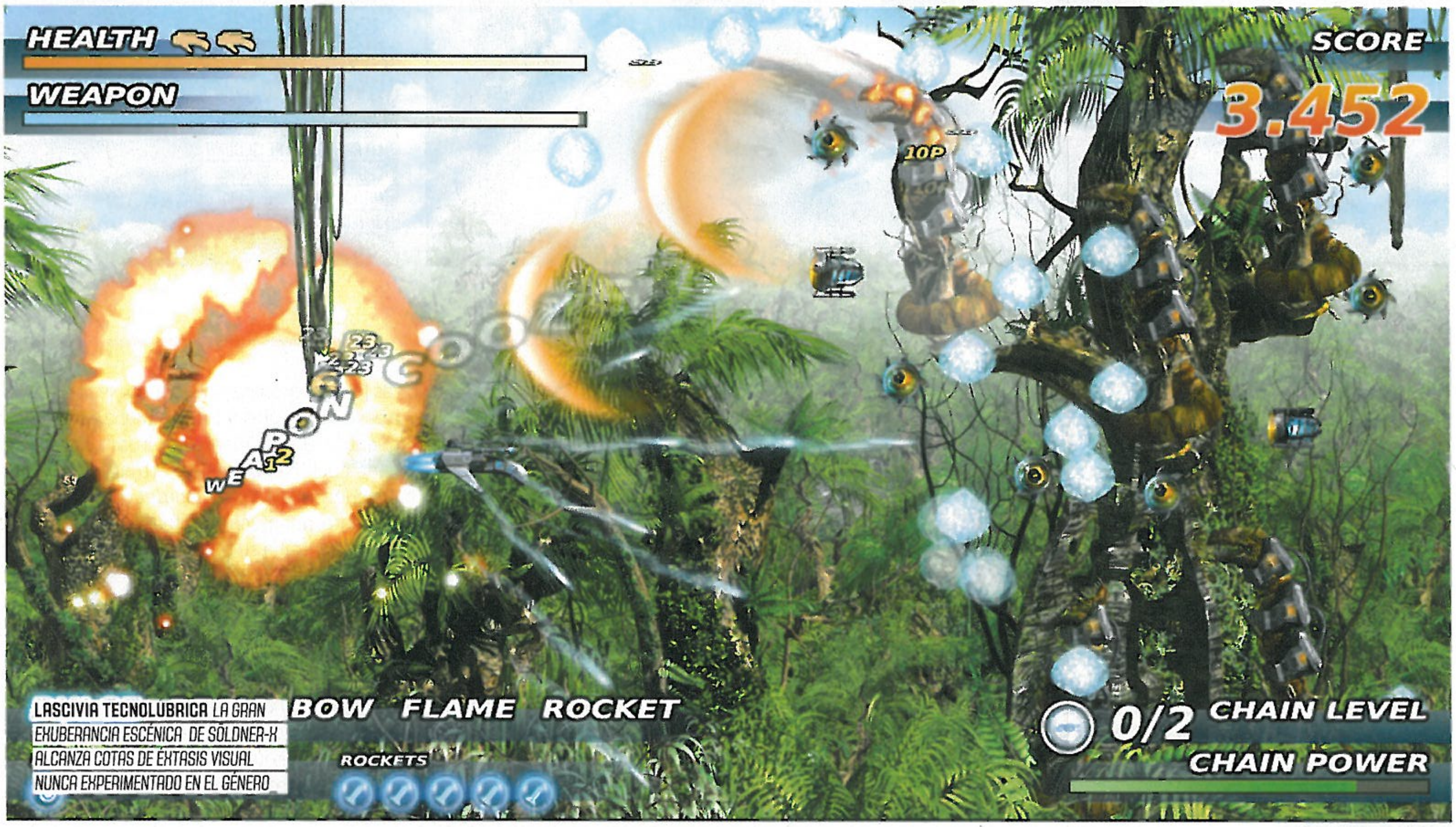
Si lo pasas mal cuentas con varios niveles de dificultad, Modo *Training* y la posibilidad de ganar más créditos poco a poco. Los campeones se alegrarán al saber que hay un total de 13 trofeos desbloqueables y que las mejores puntuaciones ocuparán lugar de honor en PlayStation Network. Un dato para curiosos del audio: *Rafael Dyll* (culpable también de la banda sonora del popular *shoot'em-up Last Hope* para **Dreamcast** y **Neo Geo CD**) gestiona con sobrada maestría, muy al estilo **Chris Hülsbeck**, la envoltura musical de ***Söldner-X***. Ahora solo falta que seamos justos con esta pequeña obra de arte y reservemos un poco menos de 1GB en nuestro disco duro para que conviva cálida y confortablemente con nosotros para siempre.

## SI UNA NOCHE DE INSOMNIO TE DIERA POR IMAGINAR EL SHOOT'EM-UP EN 2D PERFECTO, SERÍA BASTANTE PARECIDO A SÖLDNER-X







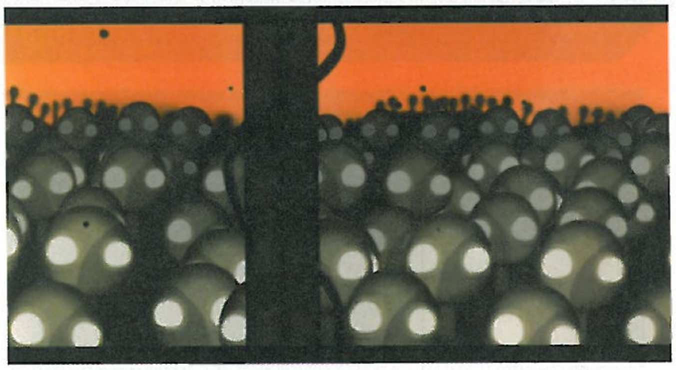



LASCIVIA TECNOLUBRICA LA GRAN EXUBERANCIA ESCÉNICA DE SÖLDNER-X ALCANZA COTAS DE ÉXTASIS VISUAL NUNCA EXPERIMENTADO EN EL GÉNERO

**CONCLUYENDO**

Cuando el universo de los shoot'em-up horizontales en 2D parecía más que olvidado, SideQuest Studios nos demuestra que, si las cosas se hacen bien, un género enterrado en vida puede regresar con más vigor que nunca. ¡Lo mejor de PSN!

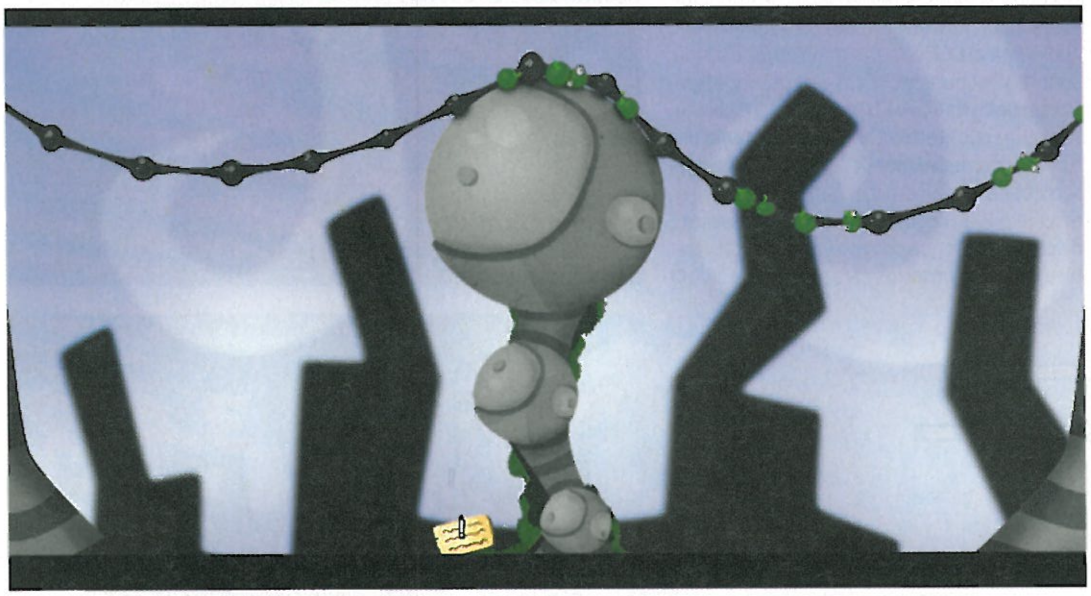
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS3 | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 9,1 | 9,0 | 9,1 | 8,8 | | 9,0 |

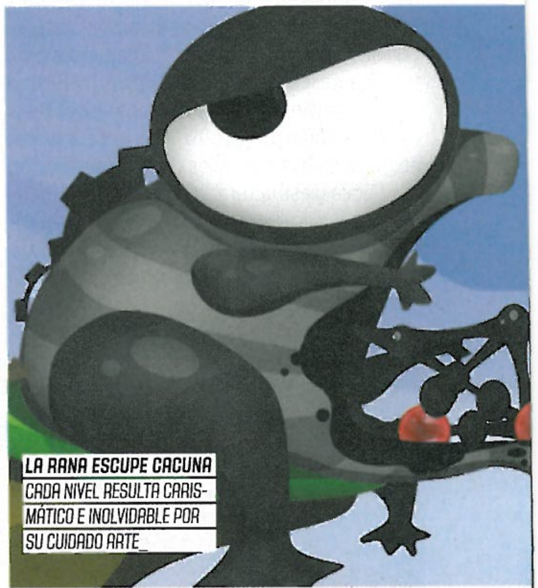


**CUTRERÍO CALCULADO**
Las secuencias de vídeo que (des)narran la historia son de un feísmo propio de revista de tendencias modernuqui, pero sin pose y con gracia.




**AMIGOTES DE FACEBOOK** La comunidad y los fans de verdad, de nuevo un factor fundamental: el juego en Wiiware ha llegado traducido por gente anónima a cinco idiomas de forma desinteresada.





**LA RANA ESCUPE CACUNA**
CADA NIVEL RESULTA CARISMÁTICO E INOLVIDABLE POR SU CUIDADO ARTE_

100°



WORLD OF GOO



LOST WINDS



STAR SOLDIER R

0°

_EL HOMBRE ELEFANTE

# WORLD OF GOO

**POR MENOS DE 15 EUROS, UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE WII DEL AÑO. LANZADO CON UNA PREMISA COMERCIAL SIN PRECEDENTES: QUE RESULTE SER UN BUEN JUEGO DE VERDAD.**

**Ron Carmel** y **Kyle Gabler** demuestran que no existe futuro en el videojuego independiente: existe presente. Cuando te curtes a *producers tours*, eventos internacionales, presentaciones anodinas cargaditas de datos y números sin interés puedes llegar a creerte que tan sólo eres parte (tanto como crítico como consumidor) de un macromercado avaro y sin alma. No podéis imaginar la diferencia, especialmente en cuanto a transparencia y sinceridad, de entrevistar a cualquiera de estos dos diseñadores (o artistas, que en casos tan puntuales mis quistes se reblandecen).

***World of Goo*** se desarrolló como proyecto independiente (por, ehm, 2 personas y como centro de operaciones un **Starbucks**, dos portátiles y conexión Wi-Fi) en plena crisis existencial al desperdiciar su vida (y talento) en una tradicional oficina (en este caso, la macrocorporación **EA**).

Tras *Tower of Goo*, su primer *affaire* con el desarrollo independiente (a día de hoy, un pequeñísimo esbozo de lo que supone ***WoG***), ***World of Goo*** se concibió como una crítica satírica al mundo de las subcontratas internacionales. A medida que el proyecto fue avanzando (y un poco también, su odio confesado por el esquema empresarial) se incluyeron las ideas de las tuberías interconectadas, la Goo Corporation, divertida, fresca y cargada de metáforas (ésta compañía, en el fondo, se construye a base de una gigantesca montaña de mugre), mientras que las fuentes de inspiración son a cada cual más alocadas: *Project Runaway, America's Next Model, Sunset Boulevard*... no obstante, por muchas lecturas que se le puedan encontrar a su premisa (y razonadas: crítica al capitalismo, incluso a la decadencia de la belleza, etc.) ellos siempre te contestarán que no se trata más que de una chorrada.

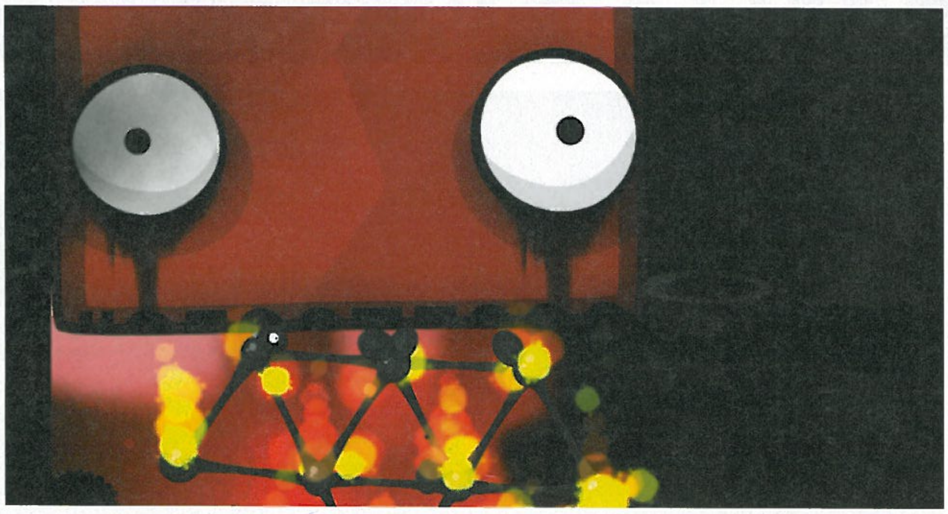
## Indie vestida de seda...

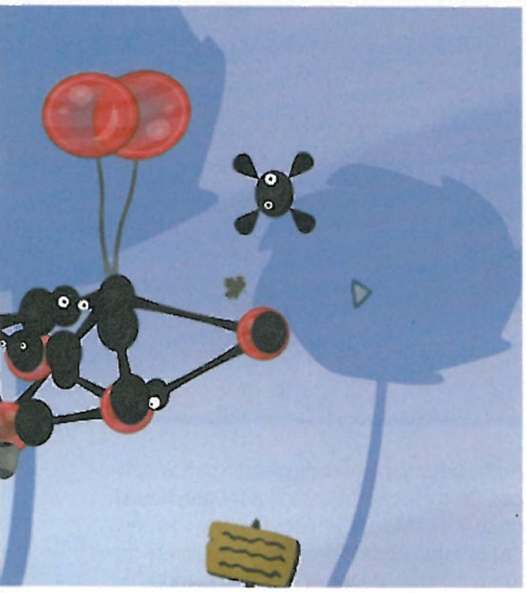
El concepto *indie*, junto al disfraz de cultura, es uno de los grandes males de nuestros días: todo lo *indie* es justificable. La diferencia entre lo bueno y lo malo (así, aplastante) se desdibuja mucho más de lo normal en una producción independiente no por falta de presupuesto, ni por limitaciones, sino por el espíritu conformista y autosuficiente de su entorno. La diferencia es que, al menos en esta ocasión, ***World of Goo*** demuestra, en cada nivel, una integración absoluta entre mecánica y posibilidades: no existe ni un sólo nivel de relleno, no hay nada excesivo ni que se eche en falta.

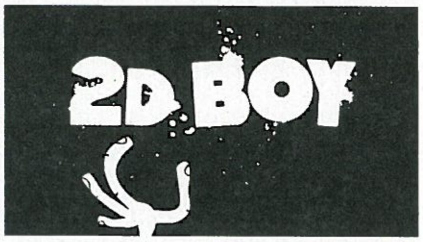
3+ Wii



_GÉNERO TORRE DE MIERDA ANARQUISTA
_PAÍS E.EUU.
_DESARROLLADOR 2-D BOY
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.WORLDOFGOO.COM








**SUS CREADORES** Cómo enamorarte con una frase: «las voces de los Goo las hice yo con unos amigos, un micrófono y una botella de Vodka».

Aquí si que se aprecia la falta de presión en las aburridas exigencias referentes a la duración, conexión argumental y todas estas pantomimas que realmente le importan a muy poca gente. Lo único realmente importante en ***WoG*** es que las bolas de mugre lleguen a la tubería para escapar. Las torres se irán formando a través de una conexión física entre ellas (unos pequeños canales) que responderán de forma completamente realista al peso, fricción, movimiento por causas externas como el viento etc. Para llegar a la tubería, se nos exigirán cuantos menos movimientos mejor, rescatando el mayor número de bolitas de mugre (llevo todo el artículo queriendo decir bolas de mierda; por fin lo he dicho).

La estructura del propio juego va evolucionando y en cada isla (cuatro y un epílogo INCREÍBLE) se incorporan nuevos tipos de Goo con diferentes habilidades, creando nuevas situaciones, *puzzles* y enfoques que crees imposibles con una limitación conceptual inicial tan evidente. La dificultad se ha calibrado de tal forma que los primeros compases no resulten un insufrible tutorial genérico: el primer nivel es difícil y los últimos imposibles. La precisión milimétrica y la coherencia de la física no te engañarán en ningún momento, cada nivel tiene una mecánica y deberás ejecutarla con exactitud. Aunque el origen del juego sea el **PC**, la adaptación a **Wii** es completamente natural: el *wiimote* actua como puntero, y el botón A como acción de agarre. Fin. Como curiosidad, se ha incluido un multijugador *casual*, con el que otros tres amigos nos podrán ayudar (o como apuntan las grabaciones en youtube, jugar con dos mandos).

La conclusión es que no se trata del enésimo juego independiente, revolucionario y alternativo que el mundo necesitaba. Es el triunfo de dos programadores independientes, a los cuales les importa todo básicamente tres mierdas y han conseguido realizar su sueño: escapar de la dinámica destructiva de las macroempresas diabólicas y esclavizadoras, producir (con mayor o menos acierto) un videojuego realmente diferente, tanto por mecánica como por actitud. Y, sobre todo, abrir un poco más el camino a todos los indecisos. Bueno, y de rebote, salvarle a **Nintendo** el catálogo de lanzamientos navideño de la Consola Virtual.

entrevista



## DISEÑADOR CREATIVO DE WORLD OF GOO
# KYLE GABLER
## «NO SOMOS UN ESTUDIO DE MIERDA QUE VAYAMOS A CREAR SECUELAS INJUSTIFICABLES»

*Kyle Gabler, un titán inolvidable: si le preguntas qué opina sobre la escena independiente en el sector del videojuego, te contesta que es como un personaje de los Fraggle Rock.*

*Xtreme: ¿Qué hay después de World of Goo?*
**Kyle: Nuestra intención no es ser un estudio de mierda que bombardea con secuelas insulsas o expansiones encubiertas. Lo que ahora estamos haciendo es preguntarle a gente de confianza e inspirarnos con sus reflexiones para desarrollar una futura buena idea, no lo primero que se nos pase por la cabeza** *(bromea con su anterior proyecto, un juego sobre un árbol de cien años).*

*Xtreme: ¿Tenéis pensado crecer o apoyaros sobre una base económica?*
**Kyle: Hombre, cuando realizamos World of Goo tenía 200$ en mi cuenta corriente, fue una situación un tanto extrema, prefiero tener un colchón. ¿Nuevos creativos? Siempre que tengan intereses comunes con los nuestros.**

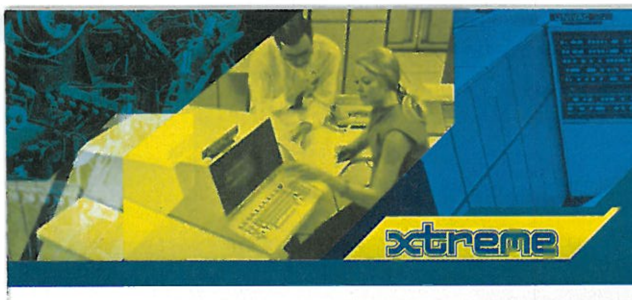
*Xtreme: Exactamente... ¿en qué consistía tu trabajo en World of Goo?*
**Kyle: Toda lo relativo al diseño. Sacaba fotos con mi teléfono y después redibujaba con Photoshop. La música esta compuestamente íntegramente por mí, con instrumentos ficticios de PC. Las voces de los Goo, con mi voz** *(imita con un sonido gutural en directo a uno de ellos).*

*Xtreme: ¿Qué recomiendas a los indecisos antes de dar el paso?*
**Kyle: Es importante recordar que nosotros ya habíamos trabajado en el sector y que sabemos programar, pero sin duda éste es el momento, nunca hubo tantas posibilidades.**

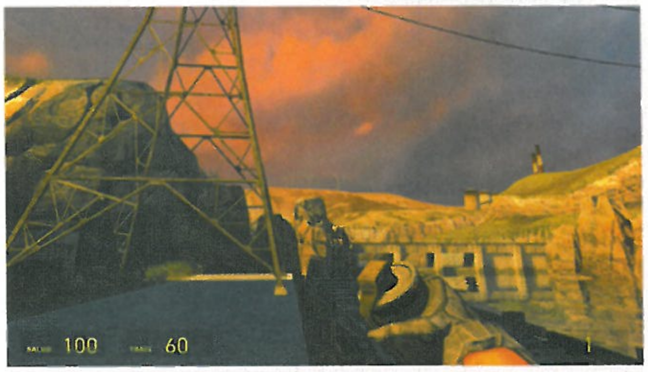
*Xtreme: ¿Volverías a una gran empresa, como Microsoft, EA o Nintendo?*
**Kyle: Ni por todo el oro del mundo, de verdad** *(risas).*

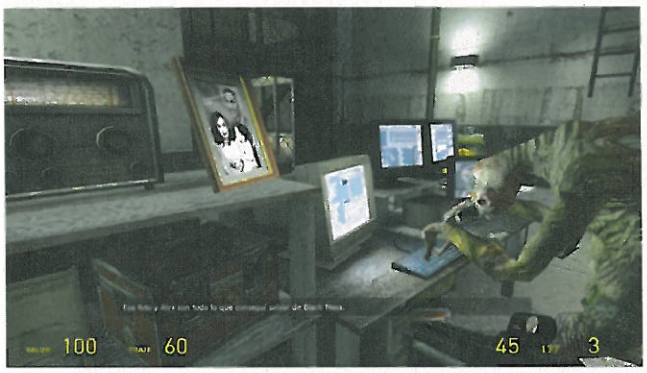
**CONCLUYENDO**
Original y retante. Todas las capas exteriores relativas a su metafórico argumento y cuidada presentación son meros apéndices, World of Goo puede orgullecerse de ser uno de los mejores juegos de Wii por valores propios.

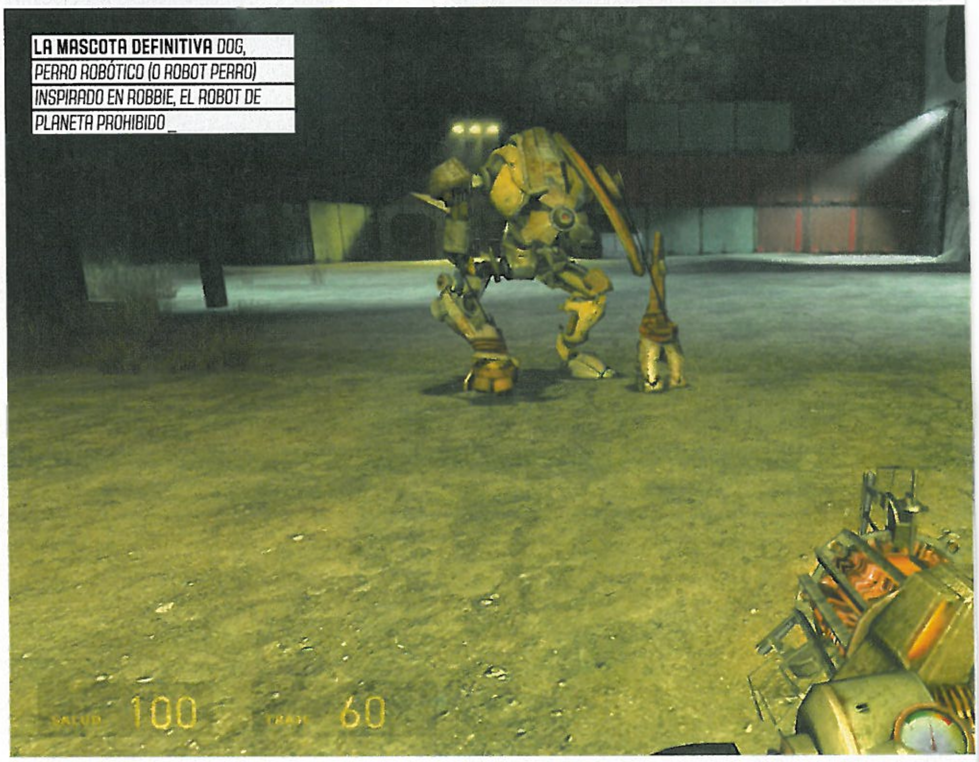
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | Wii | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 8,7 | 9,3 | 8,9 | | 9,2 |



En Xtreme somos absolutistas. Fans de los absolutos. Blanco, negro. Y nos gustan los dieces. Porque nos gustan los buenos juegos. Los perfectos.





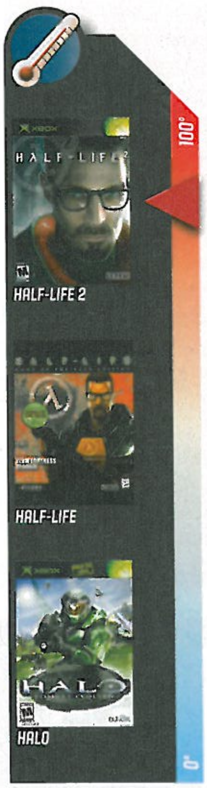


LA MASCOTA DEFINITIVA DOG, PERRO ROBÓTICO (O ROBOT PERRO) INSPIRADO EN ROBBIE, EL ROBOT DE PLANETA PROHIBIDO _

_MR WINTERS

# HALF-LIFE 2

## SEIS AÑOS Y CUARENTA MILLONES DE DÓLARES DE DESARROLLO EN MANOS DE LA COMPAÑÍA QUE DEFINIÓ EL JUEGO DE ACCIÓN MODERNO SIRVIERON PARA CREAR UN HITO, UN REFERENTE.




La contribución de **Valve** al videojuego tal y como lo conocemos hoy día es algo que sólo el tiempo nos permitirá apreciar con claridad. La compañía de Washington ha jugado un papel decisivo en la industria desde su creación en 1996. Con el primer *Half-Life* definió la perfecta combinación de narratividad y acción, integrando ambas de manera indisoluble y presentándole al jugador una experiencia completa, donde la historia es mucho más que una triste excusa para justificar una ensalada de tiros. *Half-Life* sentó un baremo de calidad contra el que serían comparados todos los juegos de acción posteriores. Sus *spin-offs* destinados al juego *on-line*, fundamentalmente *Team Fortress* y *Counter Strike*, modificaciones del *engine* nativo del título creadas por los propios usuarios (y licenciadas por una compañía que tiene un respeto absoluto por su comunidad de jugadores) popularizaron el juego en red multijugador, llegando a dónde *Quake*, *Unreal* y *Doom* no habían alcanzado. Su modelo de negocio, con la creación de la plataforma de venta *on-line* **Steam**, elimina al distribuidor intermediario entre desarrollador y jugador, lubricando los engranajes de una industria cuyo futuro pasa, inexorablemente, por la desaparición del soporte físico.

### Alza tu palanqueta, Freeman

Pero de entre todos sus logros, es posiblemente ***Half-Life 2*** el que brilla con más fuerza en la corona de **Valve**. Tomar hoy día un título que salió al mercado en el año 2004 y compararlo con la totalidad de *shooters* actualmente a la venta es un ejercicio no exento de crueldad: pocos, por no decir ninguno, soportan la severa mirada de Morgan Freeman en ésta, su segunda gran aventura. Tras el éxito de *Half-Life*, **Valve** se enfrentaba a la peor de las situaciones como desarrollador de videojuegos: no poder superarse a si mismos. Los logros definidos en la catástrofe de Black Mesa en cuanto a inmersión, técnica y combinación de acción y narrativa parecían insuperables, y en términos cualitativos posiblemente lo fueran, por ser *Half-Life* un verdadero pionero en tantos campos. Pero el equipo liderado por **Gabe Newell** no se acobardó. Encerrados durante seis años en sus estudios de Washington, trabajando con discreción, los de **Valve** destinaron todos los beneficios obtenidos de la primera parte para crear el que, según sus propias expectativas, debía ser «*el mejor juego de la historia*».

El trabajo comenzó creando desde cero un nuevo motor gráfico, **Source**, que supuso una revolución técnica en su momento y que aún hoy día sorprende por la calidad de sus resultados. **Source** es un motor modular, especialmente amable para *modders* y desarrolladores, con sobresalientes capacidades de animación facial y de personajes y utilización del motor de físicas **Havok**. En la práctica **Source** permite que aún hoy día que ***Half Life 2*** muestre una calidad gráfica extraordinaria, que resiste sin problemas la comparación con cualquier juego moderno, especialmente en su implementación de gráficos de Renderizado de Alto Rango Dinámico o HDR (aunque estos aún no se utilizaban en ***Half-Life 2***).

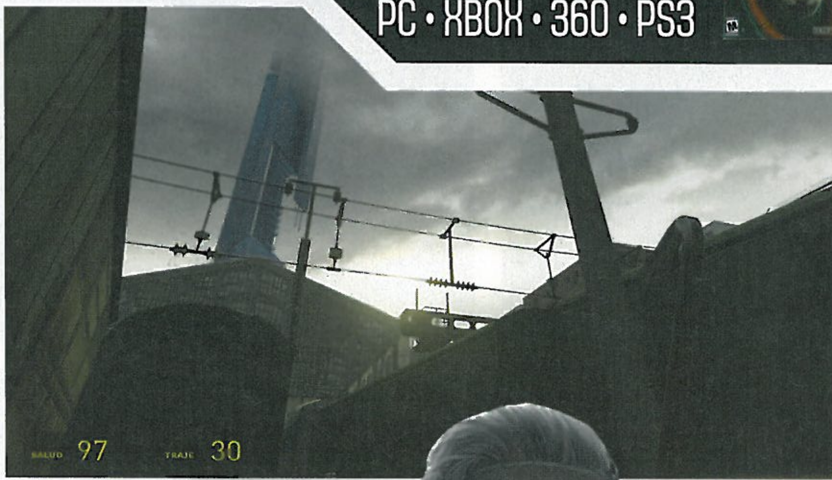
Su uso de la física le proporcionó a los desarrolladores nuevas herramientas y capacidades que aplicar directamente sobre la jugabilidad del título, llevando la interacción del jugador con el entorno a nuevas cotas. Y sus capacidades de animación y modelado facial, con sincronización labial total y cuarenta músculos a animar por cara, les permitieron, a su vez, crear personajes de un realismo apabullante, pilar dramático de la emoción que destilaría la histo-



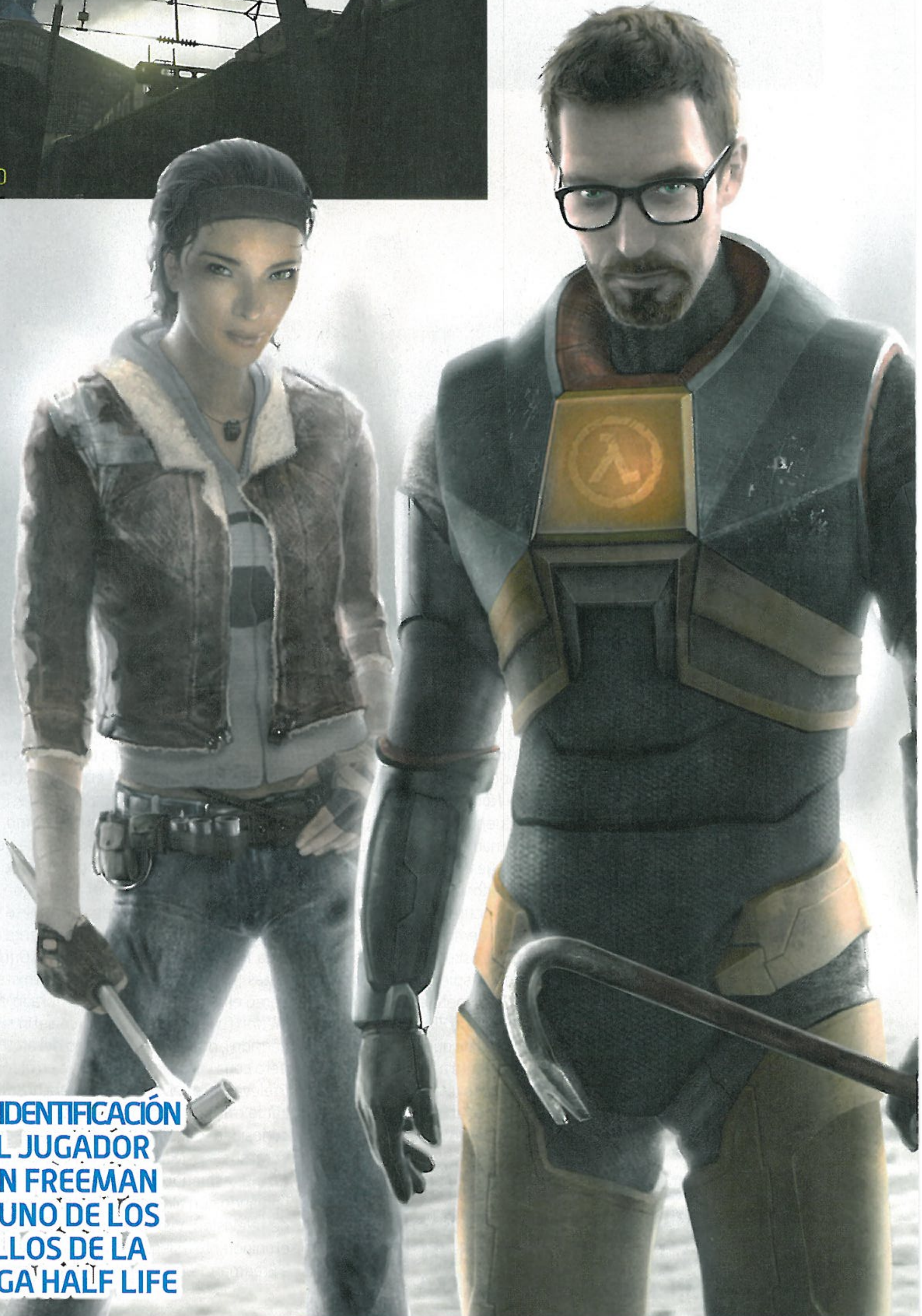

PC • XBOX • 360 • PS3

_GÉNERO **SHOOTER NARRATIVO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **VALVE**
_DESARROLLADOR **VALVE**
_DISTRIBUYE **EA / SIERRA**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO / INGLÉS**






**OMNIPRESENTE CIUDADELA** Visible desde cualquier punto de Ciudad 17, su figura totémica domina la primera hora del juego, lo que amplifica la emoción que sentiremos cuando, al final del juego, entremos por la fuerza en ella.



ria. Esta aplicación de notables logros técnicos a elementos jugables y narrativos, sin caer en el virtuosismo exhibicionista inútil, es la marca de la excelencia que **Valve** mostró con ***Half Life 2***, y lo que los distingue como uno de los mejores equipos de desarrollo del mundo.

La historia de ***Half-Life 2***, escrita por **Marc Laidlaw**, autor del guión de la primera parte, narra tres días en la vida de Morgan Freeman, veinte años después de los acontecimientos acaecidos en el laboratorio secreto de Black Mesa. Como ya ocurriera en la primera parte, ***Half Life 2*** destaca por la ausencia total de cinemáticas: toda la historia, a través de acontecimientos y diálogos con el resto de personajes, le es presentada al jugador tal y como se le presenta al propio Freeman, en «tiempo real».

Esto subraya la identificación del jugador con Freeman, uno de los sellos característicos de la saga *Half-Life*. Por el mismo motivo a Freeman nunca, jamás se le escucha hablar, lo que motiva guiños cómplices por parte de algunos personajes («*es un hombre de pocas palabras*», se le escucha decir a Alyx). Tampoco encontraremos espejos, ni veremos los pies ni manos del avatar que manejamos salvo en momentos muy concretos (cuando se pone el traje HEV por primera vez, analogía de la armadura del caballero andante que en el fondo es Freeman). El interfaz de usuario está reducido al mínimo, limitado a unas someras indicaciones de munición, energía y vida que además sólo aparecen cuando vestimos el ➲

**LA IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR CON FREEMAN ES UNO DE LOS SELLOS DE LA SAGA HALF LIFE**










**COCINEROS DEL ESPACIO** Los Vortigaunts son una raza alienígena enemiga de Freeman en el primer Half-Life. Liberados por éste del Nihilanth que los esclavizada, colaboran con la resistencia humana en todo tipo de empleos y tienen a aquel por una figura mesiánica, dirigiéndose a él como «Hombre Libre».

**ESE TÍO MOHÍNO** No le había visto al hacer la captura... pero ahí está, observándonos desde el edificio rojo, G-Man. Eterno supervisor, maneja a Freeman a su antojo y se deja ver en momentos muy puntuales, sólo durante unos segundos. ¿Aliado o enemigo? Más inquietante que Iker Jiménez.

traje. Así, lo que el jugador ve es lo mismo que ve Freeman, y lo que a Freeman le sucede, o le cuentan, es todo cuanto el jugador sabrá sobre la historia de ***Half-Life 2***.

La magistral secuencia inicial del juego ya subraya este tipo de narratividad que juega con lo que el jugador intuye y desconoce. La trama no se le tiende al jugador de una manera explícita y simple, como ocurre en la mayoría de juegos. «*Despierta, Freeman, y huele las cenizas*». Es lo primero que escuchamos al comenzar a jugar. Freeman despierta del letargo de veinte años al que le somete el «Hombre G» tras los acontecimientos de Black Mesa. G-Man es un misterioso personaje que maneja al científico como un instrumento a su servicio, mientras él mismo sirve, como una especie de mercenario con poderes por encima del espacio y el tiempo, a unas entidades superiores desconocidas de las que Freeman nada sabe... y nada sabrá. G-Man personifica dos ardides narrativos fundamentales para entender cómo está escrito el guión de la saga *Half-Life*. Por una parte, actúa como *deus ex machina*, interviniendo en momentos claves para permitir que la historia continúe avanzando, como en su intervención al final del juego, con la que salva a Freeman y a Alyx de una muerte segura al detonar el núcleo de la omnipresente Ciudadela. Pero además, G-Man es un *McGuffin* con patas (y corbata): ese elemento misterioso, como el maletín lleno de algo dorado de *Pulp Fiction* (y él mismo porta un maletín siempre cerrado), que parece el núcleo del argumento pero cuya verdadera naturaleza en el fondo es irrelevante, pues sólo existe para hacer avanzar la trama. Así, como cebo que estimule la curiosidad e inquietud del jugador-espectador, veremos a G-Man varias veces durante ***Half Life 2***: espiando desde una ventana lejana, hablando con alguien, a través de un monitor de televisión. Vistazos fugaces de una figura omnipotente y siempre presente, supervisando a Freeman. Pero volvamos a las cenizas...

**FREEMAN SE ENCUENTRA ARROJADO POR EL «HOMBRE G» A UN MUNDO SOMETIDO, DONDE LA POBLACIÓN HA SIDO REUBICADA A LA FUERZA**

## Ultimátum a la tierra

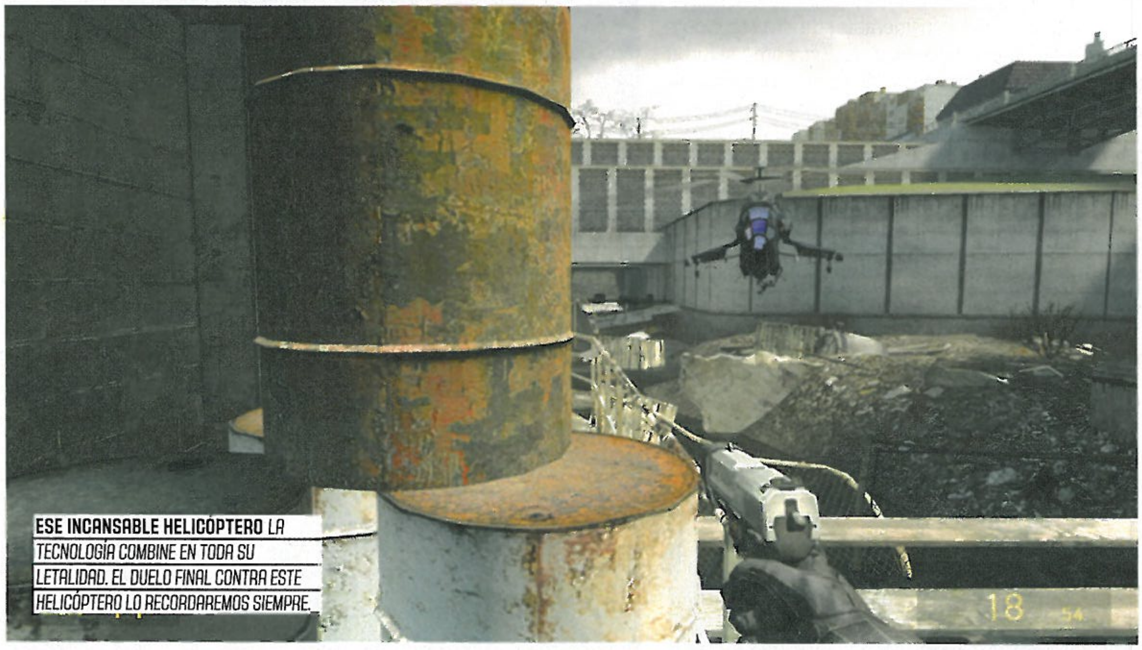
Tras la apertura del portal dimensional en Black Mesa entre la tierra y el planeta Xen, aquella sufre una invasión alienígena en la que la humanidad, tras una guerra de sólo siete horas, resulta completamente derrotada. Los alienígenas, cuya verdadera identidad nunca le es presentada a Freeman, comienzan un proceso de asimilación de la población de nuestro planeta y crean una fuerza de ocupación, los Combine, en alianza con algunos humanos traidores, como el Dr Breen. Freeman se encuentra pues arrojado por el «Hombre G» a un mundo sometido, donde la población ha sido reubicada forzosamente en ciudades-prisión. En una de ellas, y en sus alrededores, transcurrirá la historia de ***Half-Life 2***: Ciudad 17, de diseño inspirado en las ciudades de Europa del Este y cuyo nombre evoca a las ciudades científicas secretas que la Unión Soviética creó durante la guerra fría. Freeman conocerá de primera mano la brutalidad de las fuerzas de ocupación Combine, con detalles como un guardia que nos obliga a recoger una lata que arroja al suelo, o visiones de brutales interrogatorios, detenciones masivas, control telemático







**RAVENHOLM** Una de las mejores fases del juego. El cartel en el suelo, cápsulas de Headcrabs por doquier y un par de pantalones colgando de un árbol, a lo lejos... con sus respectivas piernas amputadas en el interior. El Padre Gregorio, un ruso tarado, se ha hecho fuerte aquí.



**ESE INCANSABLE HELICÓPTERO** *LA TECNOLOGÍA COMBINE EN TODA SU LETALIDAD. EL DUELO FINAL CONTRA ESTE HELICÓPTERO LO RECORDAREMOS SIEMPRE.*

de la población (cámaras espía voladoras por doquier, el Dr Breen dirigiéndose a los ciudadanos desde enormes pantallas de vídeo, como el Gran Hermano de la novela de **Orwell**) y una escena de registro de un edificio, con los Combine entrando casa por casa, que nos traerá memorias de soldados nazis actuando en el guetto de Varsovia.

### Expreso a Nova Prospekt

La dirección de arte de ***Half-Life 2*** brilla en el diseño de Ciudad 17, donde la tecnología Combine devora los viejos edificios creando espectaculares contrastes. Pero cuando Freeman escape de la ciudad y se dirija, siguiendo las vías del tren (elemento icónico en la saga) hacia la prisión de Nova Prospekt, disfrutaremos de nuevo del buen hacer del equipo artístico de **Valve**. Freeman viaja solo, a pie o en vehículo, atravesando las ruinas de la humanidad: desde las costas infestadas por criaturas insectoides y patrullas Combine hasta el pueblo maldito de Ravenholm el jugador, como Freeman se enfrenta a la materialización de la desolación. **Valve** alterna la acción con *puzzles* donde la física interacciona con el entorno de manera brillante, así como con instantes de simple contemplación donde ***Half-Life 2***, aplicando la potencia de su aparato técnico a conceptos creativos dirigidos a un jugador sensible y adulto, roza lo sublime, se distancia de la mediocridad del videojuego medio y pone un pie en el campo mismo de la emoción.

## VALVE ALTERNA LA ACCIÓN CON PUZZLES DONDE LA FÍSICA INTERACCIONA CON EL ENTORNO

## 10 RAZONES DE 10

**1 GRAVITY GUN** Nada como derribar enemigos lanzándoles armarios, cuchillas y automóviles.

**2. STRIDERS** Inspirados en los trípodes de La Guerra de los Mundos de Wells, correr entre sus patas nos pondrá los pelos de punta.

**3 RAVENHOLM** Lugar maldito por antonomasia al que nunca debimos ir, homenaje al concepto de zombi y con el mejor personaje del juego: Padre Gregorio.

**4 CIUDAD 17** Un personaje en sí misma. Su arquitectura devorada por la tecnología Combine subraya la opresión de los humanos.

**5 ALYX** La mejor compañera para el pajerillo gafe de Freeman: hija de otro científico, optimista, valiente... y está muy buena. Nos acompañará en alguna misión, pistolón en mano.

**6 MÚSICA Y SONIDO** Obra de Kelly Bailey, destacan los efectos sonoros realistas y la esporádica música, perfectamente adaptada a los momentos de acción o desolación.

**7 VEHÍCULOS** El uso de un aerodeslizador y un jeep nos proporcionará una bienvenida sensación de libertad en los entornos abiertos fuera de Ciudad 17.

**8 ZOMBIS** Humanos devorados por Headcrabs. Lentos y patéticos, aún es posible reconocer al humano que hay en ellos cuando gritan al quemarse vivos.

**9 VIVE LA RESISTENCE!** Colectivo enfrentado a la dominación Combine. Encontraremos los cuerpos de algunos acurrucados en sus escondrijos.

**10 VALVE** Porque Valve es, sencillamente, la mejor desarrolladora de videojuegos del mundo. ¡Y a callar!

**CONCLUYENDO**

Half-Life 2 supone la perfecta combinación de potentes soluciones técnicas, una dirección de arte intachable, un planteamiento de la narratividad interactiva aún no superado y una jugabilidad excepcional. Una obra maestra.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 9,7 | 9,7 | 9,7 | 9,6 | PS3 / XBOX 360 / PC | 10 |



3+

NINTENDO DS



_GÉNERO REGRESIÓN INTERESTELAR
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR HAL LABORATORIES
_DISTRIBUYE NINTENDO ESPAÑA
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.KIRBYKIRBYKIRBY.ES/

_EL HOMBRE ELEFANTE

# KIRBY S. STAR ULTRA

## DESESTRUCTURADO Y ALOCADO, REMAKE DEL CLÁSICO CON NOVEDADES SUSTANCIALES

Como figura, Kirby siempre me ha resultado el más fascinante y carismático de toda la fábrica de peluches provenientes de Nintendo. Diseñado por **Sakurai** (cabeza visible en la franquicia SSB) es, en resumen, una esfera rosa, con ínfulas de aspiradora, que devora a los enemigos y se apodera de sus habilidades. Si lo considera oportuno, se desprende de ellos transformándolos en una estrella y continúa su avance por Dream Land. No me negaréis que conceptualmente no tiene parangón.

Curiosamente, **Nintendo** siempre se ha mostrado flexible y valiente con cada nuevo título, forzando fórmulas y apostando por un contenido original real: desde un más que particular juego de velocidad para **NGC**, donde sólo podías frenar, el revolucionario *Power Paintbrush* (posiblemente, el mejor plataformas de **NDS**) o el adelantado a su época *Kirby Tilt'n' Tumble* en **Game Boy Color**.

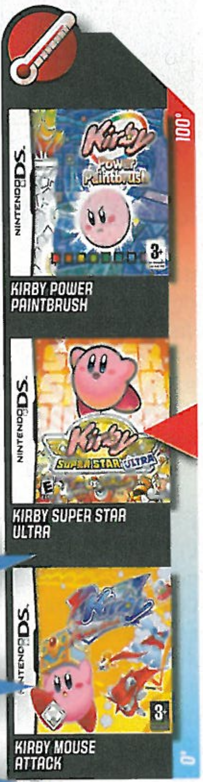
***Super Star Ultra*** es la tercera aparición del personaje en **NDS**, siendo a su vez un *remake* de una de sus entregas más completas, *Kirby Fun Pack* de **SNES**. En **NDS** se trata más de un homenaje y desde un punto de vista, un paso atrás en comparación con las dos fabulosas entregas originales. ***SSU*** es quizás, el más desquiciado y absurdo hasta el momento en cuanto a estructura ya que, literalmente, no la necesita. Se trata de una sucesión de mini-aventuras (que no mini-juegos, ya que tienen una duración considerable) de diversa índole y sin ningún tipo de conexión, como si Kirby saltase de un plató de cine a otro. Un plataformas de exploración suave, siendo honesto con la ligereza habitual de la franquicia, sin engañar a nadie con una dificultad, quizás, demasiado accesible. Desde niveles lineales (Spring Breeze) a esquemas metroidianos (The Great Cave Offensive) e incluso niveles de velocidad (Gourmet Race).

Modo co-op, el mayor número de transformaciones y mucho azúcar, la guinda para el título más completo de la historia del personaje. Indispensable para el fan.










**CONCLUYENDO**

El Kirby más complejo y esquizofrénico llega a DS con extras, algunas novedades y lo más importante, una presentación de lujo para los fans. Idóneo primer contacto para habituarse a la idiosincrasia y el desparpajo del personaje.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | NINTENDO DS | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,6 | 8,5 | 8,0 | 8,2 | | 8,6 |

# Retro

xtreme

100% AÑEJO - 0% NO

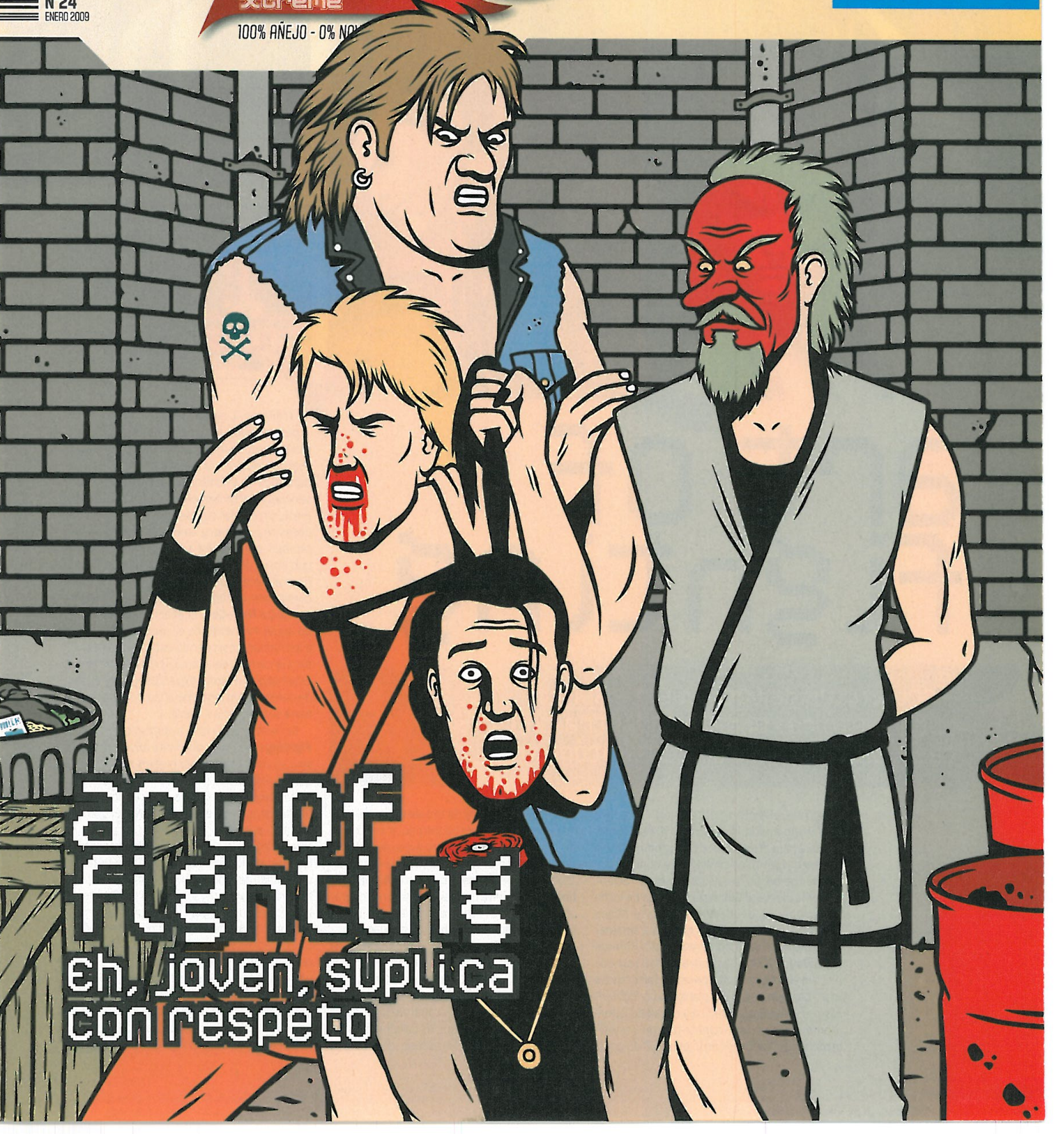
Nº24
ENERO 2009

POST-RETRO

BOMBERMAN

PERIFERICALIA

LASER SQUAD



# art of fighting

## eh, joven, suplica con respeto




# art of fighting

_CHAIKO

## A principios de los noventa ser un buen juego de lucha uno-contra-uno y resultar original era casi utópico

Tras el éxito multitudinario (y sobre todo multimillonario) de *Street Fighter II* (1991) era previsible que se produjese una avalancha de títulos similares en concepto. Y así fue (de hecho le ha sido otorgado recientemente el record **Guinness** de juego de lucha más clonado), desde títulos que se hicieron con su propio público gracias a su arrebatadora personalidad como *Mortal Kombat* (**Midway**, 1992), hasta presuntas fotocopias sin alma que acabaron en un infructuoso (para **Capcom**) juicio por plagio como *Fighter's History* (**Data East**, 1993). En mitad de la tormenta surge un *uno-contra-uno* que estéticamente está acorde con lo establecido por la gallina de los huevos de oro de **Capcom**, pero que no duda a la hora de introducir importantes novedades en un género ávido de un incesante torrente de ideas. Así, **SNK** presenta en 1992 la primera entrega de la serie ***Art of Fighting***, ya con cierta reputación en su haber gracias al celebrado *Fatal Fury* (1991) y su sistema de lucha en dos planos de profundidad.

Lo primero que llama la atención en ***Art of Fighting*** es el descomunal tamaño de los luchadores, y el extremado detallismo de los escenarios que les rodean. Aunque ***Art of Fighting*** no consigue escapar de los lugares comunes del género (sucios callejones, locales públicos de todo tipo, pseudo-dojos, bases militares...), por lo menos aporta su propia personalidad a base de sombras, colorido, movimiento, y mimo en todos los apartados, sean las luces de la ciudad al fondo, detalles bordados en el uniforme de un piloto, o una servilleta perfectamente doblada sobre una mesa, sin olvidar que los rostros de los luchadores se inflaman y amoratan a medida que reciben golpes. Por supuesto, un despliegue visual de tal calibre supone también una demostración de fuerza para una **SNK** que cuenta con el mejor *hardware* del momento, su mítica **Neo-Geo**. El efecto más llamativo en aquel momento es el *zoom* que se aplica a los luchadores: cuando están cerca uno del otro la cámara se acerca, y cuando se alejan ésta hace lo mismo, expandiendo así el área de combate. Un pequeño añadido técnico que tiene su beneficio jugable.

Sin embargo lo más importante en ***Art of Fighting*** no es su apabullante atractivo visual, sino su voluntad de traer nuevos elementos al género. Para empezar presenta un control bastante simplificado, ceñido a los cuatro botones de las máquinas **Neo-Geo** de **SNK**. El primero lanza un puñetazo, el segundo una patada, el tercero agarra al contrario si está cerca, o bien lanza un ataque fuerte (que sea un puñetazo o una patada depende del último ataque lanzado; a su vez, algunos personajes no pueden realizar proyecciones), y el cuarto botón sirve para provocar al oponente, algo con cierta importancia estratégica teniendo en cuenta una de las aportaciones del juego.

Después hay algunos ataques especiales, como la posibilidad de realizar ataques aéreos saltando hacia una pared y pulsando C, o bien haciendo combinaciones de dos botones (A+C lanza un *uppercut*, mientras que B+C lanza una



ART OF FIGHTING (NEO GEO)_



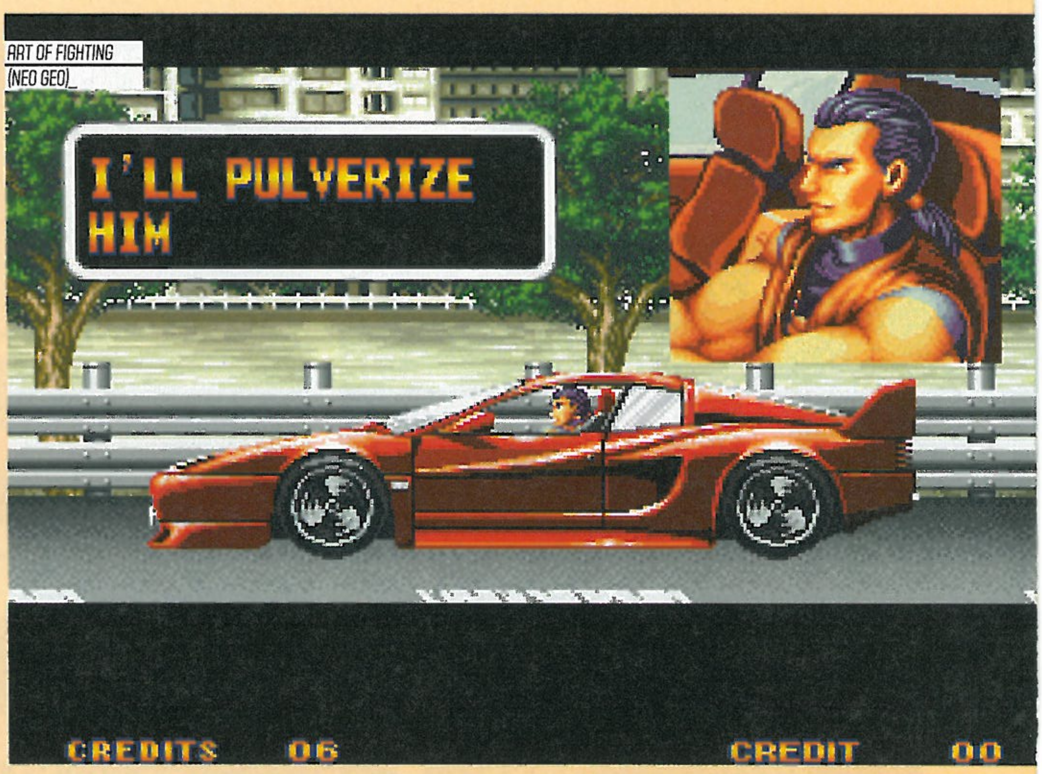
ART OF FIGHTING (MEGA DRIVE)_






ART OF FIGHTING
(NEO GEO)_


ART OF FIGHTING
(NEO GEO)_



ART OF FIGHTING
(NEO GEO)_



ART OF FIGHTING
(NEO GEO)_



ART OF FIGHTING
(NEO GEO)_



ART OF FIGHTING
(NEO GEO)_

patada alta). Todo esto se ve complementado por un ataque especial que no se puede ejecutar hasta que es aprendido en una fase de bonus, en cada partida.

La comentada opción para provocar al rival está ligada a una de las grandes aportaciones de ***Art of Fighting*** al género: la barra de Ki, o espíritu. Situada bajo la ya típica barra de energía, la barra de Ki indica la energía que el luchador posee para realizar los ataques especiales, desde una gigantesca bola de fuego a una espídica serie de patadas. La barra se rellena sola con el tiempo, ajustando así el número de ataques que un luchador puede realizar seguidos (se acabaron las barreras de *Ha-Do-Kens* de Ryu, o las palmetadas infinitas de Honda), pero si el contrario efectúa una provocación la barra se reduce. Así pues se crea un interesante equilibrio entre la velocidad de los ataques (para evitar demasiadas provocaciones efectivas), y la administración de ataques especiales. Además, como vestigio de una época ya perdida hoy día, en ***Art of Fighting*** es posible contrarrestar ataques especiales como las bolas de fuego, asestándoles un golpe certero en el centro en el momento preciso. Es una maniobra realmente compleja, sólo apta para aquellos que tenían un ojo capaz de contar píxeles en movimiento para apretar el botón en el momento apropiado. Los reyes de la era arcade. Un último detalle destacable es la inclusión de los ataques de desesperación, ataques cuasi-mortales que sólo pueden realizarse cuando el luchador se encuentra a las puertas del KO, y que ayudan un poco más a equilibrar la balanza.

La gran pega de ***Art of Fighting*** frente a otros juegos de la época se encuentra en su reducido plantel de luchadores: sólo dos son jugables en el Modo Historia, los clásicos Ryo Sakazaki y Robert Garcia. Todo el juego gira en torno al manido argumento de la chica secuestrada por el villano de turno, en este caso un tal Mr. Big, que ha secuestrado a Yuri, la hermana de Ryo. Él y su amigo Robert se lanzan al rescate, eliminando a los lacayos de Mr. Big y obteniendo información sobre su paradero por el camino. Aunque no es precisamente el argumento más original que se haya visto en un juego, al menos **SNK** demuestra cierta capacidad para conducirlo bien a base de sencillas *cutscenes* entre combates. De todos modos el final, por absurdo, merece la pena ser visto, pues casi convierte todo lo demás en una ➲

## cómo innovar en una fase bonus: es tutorial y un modo de obtener nuevas técnicas.
















parodia de ese tipo de historias. Paralelamente está el Modo Versus para dos jugadores, y ahí sí son controlables el resto de luchadores, aunque alguno haya que desbloquearlo tras haberlo eliminado. En ambos modos, ***Art of Fighting*** brilla con luz propia gracias a una sencillez de ejecución que no carece de contundencia, y a una presentación de lujo.

Pasada la dura prueba de los salones llegó el momento de realizar versiones caseras y, a pesar de la superioridad de **Neo-Geo** sobre el papel, todas ellas resultan más que notables: la versión de **MegaDrive**, a pesar de eliminar el *zoom* y perder en detalle gráfico y colorido, mantiene la esencia del juego intacta. La versión para **Super Nintendo** puede considerarse la mejor disponible en ese momento, conservando tanto el *zoom* como, aprovechando la superior capacidad gráfica de **SNES**, presentar una experiencia audiovisual similar al arcade. Una última versión aparece para **PC Engine CD**, y aunque resulta más que correcta en todos sus aspectos (salvo por el rudimentario y poco logrado efecto de *zoom*), por inasequible queda en la cola de las conversiones. Todas pierden la enormidad de los personajes del arcade, pero conservan el resto intacto.

## Guantazos sin límite

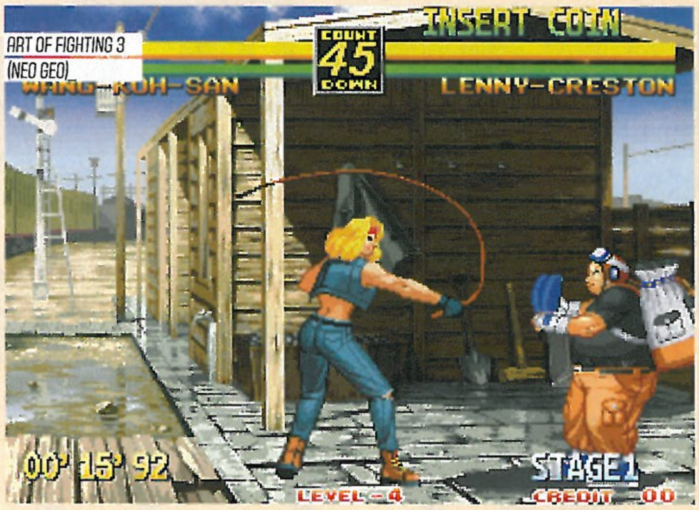
El indudable atractivo de un juego tan afortunado en su concepción no podía quedarse en una simple anotación en la historia del género, y en 1994 llega el esperado ***Art of Fighting 2***. En esta secuela la idea de un **Universo SNK** toma forma al unir al villano de *Fatal Fury* (Geese Howard) con el de ***Art of Fighting*** (Mr. Big), y estableciendo el campeonato *King of Fighters* que acabó por tener una serie propia que sigue viva hoy día. ***Art of Fighting 2*** se mantiene fiel en lo jugable a su antecesor, con sólo pequeños retoques que también crearon escuela, como son los agarres aéreos, y la posibilidad de recuperarse de un lanzamiento antes de perder energía, o realizar ataques más fuertes manteniendo pulsado el botón correspondiente (en lugar de tener que pulsar dos botones simultáneos). La barra de Ki se sustituye por una de rabia, pero a fin de cuentas la mecánica es la misma, y sigue facilitando un mayor equilibrio entre todos los luchadores. El plantel de luchadores por su parte, con apenas una excepción y unos cuantos añadidos es una repetición del primer juego, con la salvedad de que en esta ocasión es posible utilizar cualquiera de ellos en el Modo Historia. En cualquier caso, éste de ***Art of Fighting 2*** pasa por ser uno de los más difíciles que se hayan visto

**provocaciones, rostros amoratados, y exhibiciones gratuitas de fuerza**



























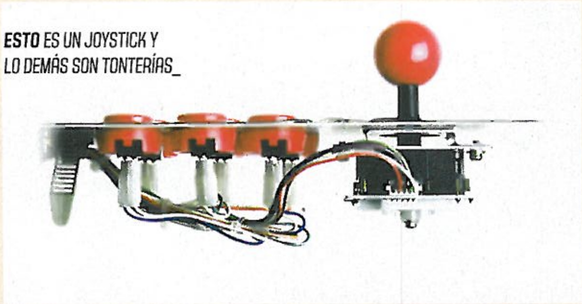
jamás en un *uno-contra-uno*, con rivales capaces de defenderse de casi cualquier ataque y responder con una contundencia inusitada. Como tal, es casi el equivalente a enfrentarse a un *final boss* en cada nivel. Mucho más complaciente resulta el Modo Versus, que se beneficia del control refinado y el sencillo sistema de la saga. ***Art of Fighting 2*** ya no llama tanto la atención como su antecesor, en parte porque sus ideas ya se habían replicado, pero sí resulta un buen juego. La única versión casera apareció en **SNES**, y al margen de que sus gráficos queden lejos de lo visto en el arcade, el juego se ve arruinado por un control impreciso.

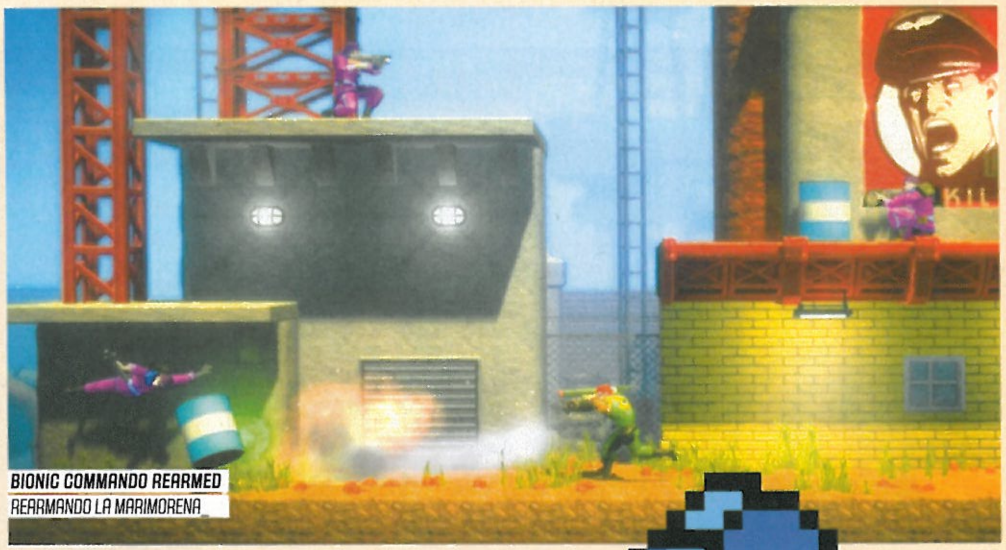
El final de la serie llega en 1996 con ***Art of Fighting 3: The Path of the Warrior***, una entrega que pasa sin pena ni gloria en una época confusa para el género (entraban las 3D como un elefante en una tienda de porcelana, léase *Virtua Fighter*), pero no por ello debe ser ignorado. Como regla general se vuelve al sistema de lucha de la primera entrega (de nuevo los ataques fuertes se realizan con dos botones), pero también se deja influenciar por los juegos de lucha tridimensional añadiendo ataques en el suelo, la posibilidad de dar un paso a un lado para esquivar un ataque, o lanzar distintos ataques con un mismo botón dependiendo de adónde apunte el *joystick*. Como juego de lucha bidimensional resulta único gracias a ese planteamiento expansivo.

No se puede olvidar el soberbio trabajo gráfico realizado por **SNK**, que crearon uno de los arcades más vistosos en cuanto a su parte artística. La única versión casera fue para **Neo-Geo CD** y, tiempos de carga al margen, es virtualmente idéntica.

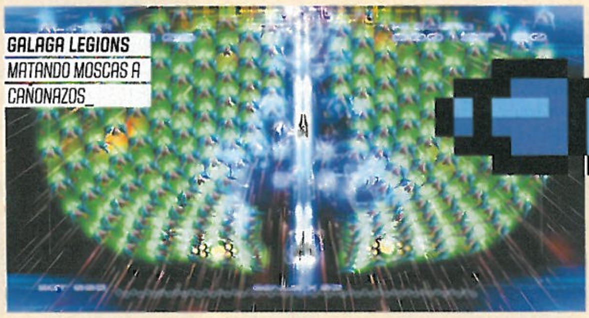
La serie no parece que vaya a resucitar, pero cualquiera puede (y debe) recuperarla gracias a algún que otro recopilatorio, especialmente con el relativamente reciente ***Art of Fighting Anthology*** para **PlayStation 2**.

Retro


ESTO ES UN JOYSTICK Y LO DEMÁS SON TONTERÍAS_


BIONIC COMMANDO REARMED
REARMANDO LA MARIMORENA_


SPACE INVADERS XTREME
LOCURA PIXELADA_


GALAGA LEGIONS
MATANDO MOSCAS A CAÑONAZOS_



# post-retro

_S.T.A.R.

## Los juegos post-retro, esos con pinta viejuna pero que rulan en una consola next-gen, a veces parecen que están mal hechos. A veces.

Mientras mamá está en la cocina preparando un cocido, en televisión una marujona acelerada sonríe sosteniendo un *tetrabrick* de caldo desarrollado con fórmulas ancestrales. En el pub de ayer por la noche un gafapasta con pelos a lo **Fidodido** se pedía un mojito, el camarero desenroscaba una botella y se lo servía sin pestañear, ni cocktelera ni puñetas. En un cibercafé un ecuatoriano mantiene una animada conversación con una imagen del tamaño de un sello de **Correos** que se mueve con espasmos dignos de Max Headroom. En la calle un hippy de pueblo saca una petaquilla y se dispone a liar un pitillo de picadura **Manitou** mientras se cruza con un puyuli con un celular que berrea un chundachunda sin graves y con agudos completamente chirriantes.

Treinta años atrás podrían ser un abuelete cargado de **Picadura Selecta** y otro prestando atención con el transistor monoaural a ver qué se acontecía en **Mestalla** el domingo por la tarde.

Qué bello mundo: lo viejo con lo nuevo intercambiándose los roles, el futuro actuando como en el pasado, lo pretérito avanzándose a su tiempo haciendo kilómetros como los de un hámster en su rueda, avanzando pero sin moverse ni un centímetro del lugar de partida y sin salir de la jaula llena de pipas y heces propias. No es extraño: los elementos vivos se reciclan y todo lo conceptual e intelectual vuelve a ser novedoso y exótico, tanto o más como recurrir de nuevo a lo retro para crear nuevos títulos.



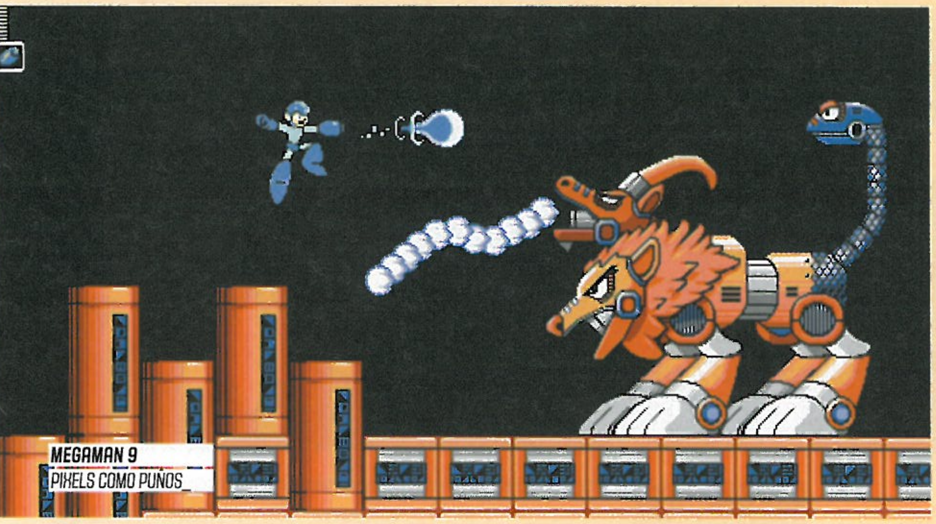
### Juegos neo-retro: ¿amor u odio?

El nuevo usuario alucina con aparentes novedades conceptuales como un nuevo ***Bionic Commando Rearmed*** o un ***Megaman 9***, personajes planos y hasta pixelados; reprimiendo un ataque de locura el nuevo usuario a punto está de explotar de júbilo, se emociona ante unas nuevas experiencias inéditas para él, nuevos desafíos a superar... hasta que se pone manos a la masa y, ¡ay Dios!, esa dificultad de juego se basa en otras leyes de la naturaleza, los algoritmos a los que está acostumbrado y esa pseudo-inteligencia artificial con la que suele lidiar, que aunque sea medianamente aleatoria se puede prevenir o deducir, no existen. La dificultad no es orgánica, es pesadamente lógica y acondicionada a como la puede especificar una máquina y no como la puede asumir una inteligencia artificial con neuronas falsas y programables basadas en carbono. O eso es lo que pretende el programador, quien sin confiar en la seguridad del silicio se lía, acaso desconoce cómo sus ante-



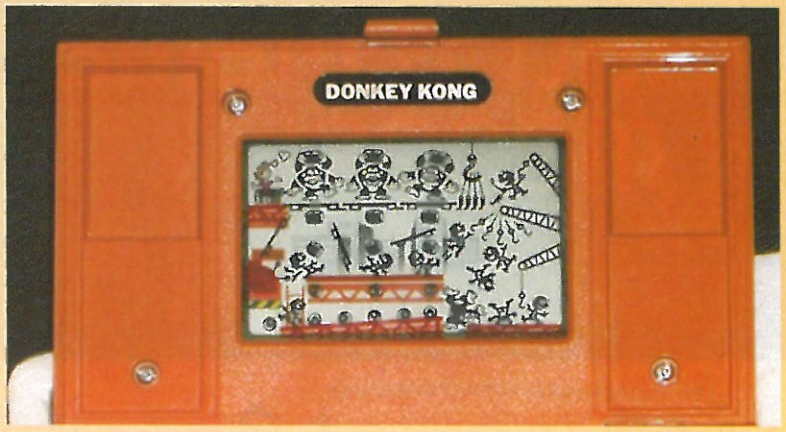
BRAID UN JUEGO DE ESTILO VIEJUNO_





MEGAMAN 9 PIXELS COMO PUÑOS_

**COMPLEJIDAD BÁSICA** Como en un teorema de fractales el conjunto se visiona como algo cercano al caos, al acercarse se percibe la simpleza y se descubre que jugar es, efectivamente, una cosa de niños.




cesores se manejaban con tremendas maquinarias básicas pero aplastantemente lógicas.

Esos pequeños **John Connor**, sean desarrolladores, sean jugadores, temen a las máquinas y humanizan el juego, preparando unas dificultades y unos modos de control pensados por y, sobre todo, para humanos. Competir contra la máquina, una satisfacción que posiciona al Humano por encima de la consola, acaso se sustituye por un combate virtual humano contra humano, como si vencer a un congénere en igualdad de condiciones tuviera mérito. Por ello cuando un juego *à la* retro nos viene con niveles de dificultad, controles de juego y percepciones espaciales específicas de las de toda la vida, el usuario actual, por desconocedor o por olvidadizo, se encuentra ante un sindiós que no entiende y que le exaspera, que el juego está mal hecho, que las curvas de aprendizaje están pensadas con el culo. Al contrario, deben, han de ser así, sólo se trata de regular el grado de ascensibilidad en un rango vertical de dificultad y plantear que eso de la ergonomía, en este tipo de juegos **neo-retro**, sólo es una ciencia teórica, o en su defecto tanto como la que puede ser la de manejar el teclado de un teléfono celular sin pensar en alternativas análogas a las **QWERTY** o **DVORAK** de los teclados convencionales. No es que sea obligadamente correcto, es lo que hay. O lo que había y así se hereda.

## Lo retro al estilo retro

Los videojuego **post-retro** entrecruzan el plantemiento retro junto la formulación correcta de la nueva industria, creando un estilo nuevo de juegos. No son actuales, no son retro, traen lo mejor de cada mundo dejando a medias a veteranos y noveles, de ahí la confusión en opiniones y la incertidumbre de si todo aquello que tenga relación con lo retro implica obsolescencia lúdica.

Con pixels o sin pixels lo que el jugador reconoce en estos juegos es la jugabilidad y la implementación de la dificultad, corpórea en el juego o adyacente en forma de control. El problema de una curva de aprendizaje en un videojuego convencional es ese, que son curvas de un único ángulo, sólo existe una curva ascendente, unas coordenadas *(x,y)* y un algoritmo de senos y cosenos que marca una constante, cuando lo más sencillo y simplón, en muchos casos, bastaría y sobraría con regular el grado de ascensibilidad en un rango vertical de dificultad, un palote recto e ir subiendo, de fácil a difícil como en las **Game&Watch**, en las que la dificultad sencillamente consistía en acelerar el trasto hasta rozar la locura, jueguecillos con pantalla LCD que no era raro que los niños nos las acabásemos petando al primer o segundo mes de tenerla. Vencer a una máquina es un raro placer en desuso que sólo los juegos básicos y los retro mantienen para lujuria de unos y desesperación de otros. La configuración del personaje alarga la vida del juego casi hasta el infinito, y un control pulido hace que no haya acción frustrante, sea con un salto en carrera (para el levísimo componente de plataformas de algunas localizaciones), o aprovechar un rebote en una pared para patear al enemigo. Y cómo único punto negativo, no hay un sistema de guardado decente, sino de un rudimentario sistema de *passwords* que sólo guarda las estadísticas.

**La curva de dificultad en un juego retro es simple: un palote recto e ir subiendo**

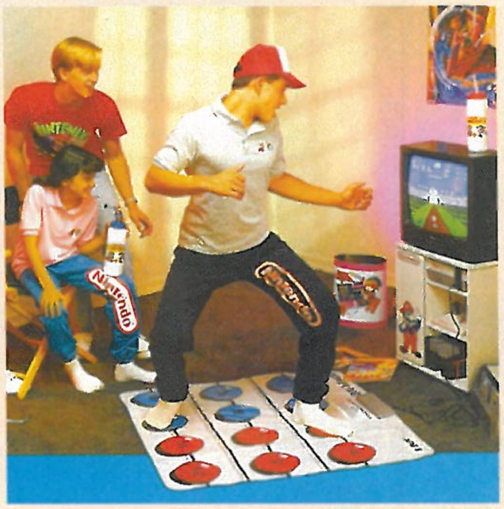
Retro

# ¡Mira mamá! ¡sin manos!

_S.T.A.R.

Como en el viejo chiste, jugando sin manos y a lo loco hasta dejarse los piños y lo que haga falta

¡Incluye 1 fake!



## 1 NES POWER-PAD

Será que no lo conocen de sobras, con lo que se ha llegado a escribir del **Power-Pad de NES** como antecedente del **Wii Fit**, ambos de **Nintendo**. Con este periférico se hacía la cabra pisoteando la esterilla como si nos fuera la vida en ello, las manos libres para meterlas en los bolsillos, hurgarse la nariz o sujetar el bocata de **Nocilla**, ustedes sabrán. Este invento parecía el tope de la técnica, jugar con los pies, el futuro, qué pasote... hasta que nos dimos cuenta que eso de jugar era taaan cansado...

## 2 LASERSCOPE

O cómo sentirse ridículo estando solo en la habitación. Ya ven la imagen. Se trataba de quedar estrábico apuntando a la pantalla y afónico berreando órdenes de disparo. Lo divertido es que no hacía falta decir una palabra concreta, un exabrupto era igual de efectivo.







## 3 SEGA ACTIVATOR

Es lo que parece, una giliflautada de **SEGA** para emular a un **Jean-Claude Van Damme** venido a menos, pegando patadas voladoras y mamporros al aire como quien espanta moscas. Fallaba más que una escopeta de feria y era preciso jugar en penumbra para que iluminación ambiental no interfiriera en los sensores del cacharro. Con decirles que las instrucciones de este periférico venían en una cinta de video creo que no hace falta añadir mucho.







## 4 WHISTLE!

Por alguna estúpida razón -o por una razón muy sabia- este juego de **SNES** desarrollado por **Hudson** y basado en el manga/anime de **Daisuke Higuchi** sólo se comercializó en Alemania aún estando prevista su publicación en Japón e incluyendo instrucciones en francés. Incluía un silbato que se conectaba a la **SNES** y lo avalaba **Omar Hauffman**, un ¿conocido? árbrito de la NHLF norteamericana. Blitzkrieg de temporada.




## 5 THE JOYBOARD

Para jugar con los pies, el **Joyboard**, para **Atari VCS2600** e inventado por los padres del **Amiga**, quienes se pasaban más rato apostando entre ellos a ver quien podía permanecer más tiempo sentado e inmóvil sobre el cacharro que no trabajando o jugando, que era para lo que servía el trasto. Presumiblemente las manos les quedaban libres para darle al pimple y degustar cigarrillos de la risa, actividades a las que debieron recurrir los que compraron este periférico para quitarse el disgusto de encima.




## 7 MINDLINK

Real pero incierto. El control de los juegos no se hacía exactamente con la mente y con técnicas de meditación tántricas, lo que se movía en pantalla era a golpe de ceño y de sien, arrugando la frente como quien dice. Eso hacía que los jugadores acabasen con un dolor de quijotera brutal. Lástima, porque los primeros experimentos de **Atari** con personas desmembradas iban bien, no nos explicamos qué pudo fallar...




## 6 FOOTCRAZ

Otro mamotreto para la VCS de **Atari**, una esterilla más robusta y resistente que la **PowerPad** de **Nintendo**, un joystick bidimensional que sencillamente ponía a la altura del betún -sin ánimo de desprecio- las cuatro direcciones y disparo de todo mando de la época. Sólo se crearon dos juegos para la **FootCraz** y encima venían de regalo. Y menos mal, porque son para saltar, pero no de alegría sino para pisotearlos con rabia.







## 9 KICK IT

Entrados los 90's, prácticamente ha habido cajotas como esta en los salones recreativos para pijos, unas «chuta y gol» de chichinabo que solían tener una bimba hecha cisco atada con una correa de perro y un candado al cabinet.



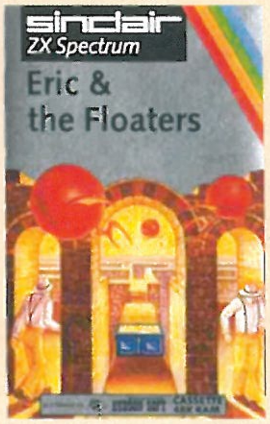
## 8 UFORCE

La máquina para aprender a bailar el *Aserejé*. El jugador tenía que agitar las extremidades superiores para interseccionar los haces de luz que emitía este periférico fabricado para la **NES**, con resultados similares a los de zumbársela a un muerto.

## 10 MBX

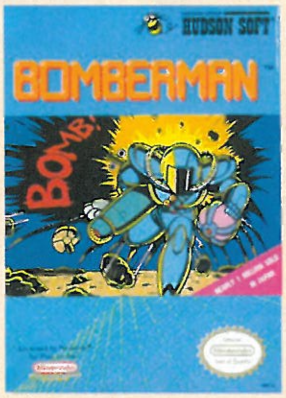
«Ojo al parche, que este micrófono revolucionará la forma de jugar a videojuegos» nos decía el hombre del anuncio de **Varon Dandy** promocionado el dispositivo **MBX** para los ordenadores **TI-A4** de**Texas Instruments**. El micro funcionaba de esa manera, como el **LaserScope** para la **NES**. Tenía su gracia gritar «¡caca! ¡culo! ¡pedo! ¡pis!» cuando lo que se quería hacer era subir, bajar, disparar y retroceder, un poco como en el *SingStar*, que mientras se entone da igual la letra que se cante.



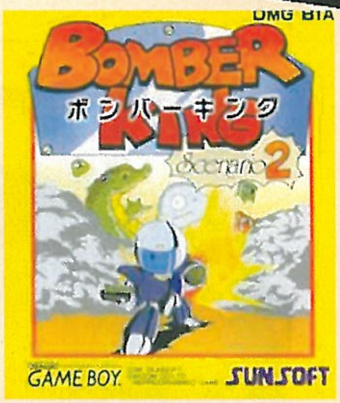


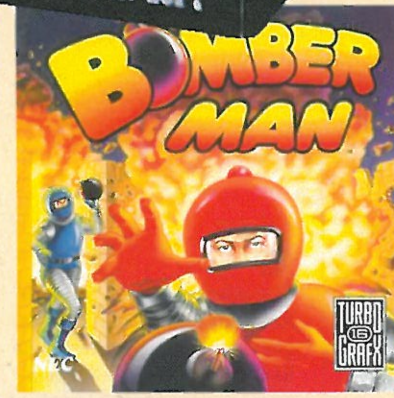











S.T.A.R.

# museo de los píxeles como puños (bomberman)

**una bomba de repaso gráfico. o un repaso gráfico de bombas, extractos del manual del joven anarquista. para todos ustedes.**

Para los más veteranos del lugar, ***Bomberman*** sería la versión bastardojaponesa de ***Dynablaster*** y la adaptación hispanolusa del norteamericano ***Atomic Punk***. Así les llegó vía recreativa a sus pantallas de ordenadores personales de color blanco y a la ochobitera **NES** un videojuego en los que unos regordetes ácratas con casco y esnórquel se petaban los traseros a golpe de pella ardiente. La saga perpetrada por **Hudson** empezó en la **Famicom** japonesa con *artworks* adecuados a la fantasía que transmitía el nombre, una bestia androrobótica de aspecto muy hostil portando un mecanismo de destrucción atómica dejando atrás un pepinazo monumental. Sería un juego más para niños de mediados de los ochenta un correcorre y mata sin ser matado, un juego que **Hudson**, más pensado en el presente que en el futuro, licenció a todo aquel con capacidad para firmar cheques; así salió ***Eric and the Floaters*** y ***Don Pepe y los Globos*** para **MSX** y **Spectrum**, truñacos con portadas de pesadilla que ni puñetera intención tenían de sugerir de que iba el juego.

Para **Nintendo**, **Hudson** quiso ser creativa y se animó a recrear evoluciones, segundas partes y *spin-offs* de ***Bomberman*** tales como ***RoboWarrior*** o ***Bomber King*** para **NES** y **Famicom**, mismita mecánica que el ***Bomberman*** original pero con campos de juego más extensos y más acción. Cuando en 1990 **Hudson** le metió mano a la consola **PC-Engine** de **NEC** rescató su ***Bomberman*** original con una portadita naif. Para la occidental ***TurboGrafx*** se intentó ser realista con la portada: un par de tipos entrados en carnes, enfundados en armaduras de chichinabo era la única humanización posible para convertir en imagen real los pixels que se veían durante el juego. Por fortuna para **Hudson** la versión oriental de la máquina de **NEC** tuvo más resoplo y ***Bomberman***, a pesar de su portada de preescolar, triunfó. En 1993 apareció ***Bomberman'93*** para **PC-Engine**, ya con los dibujitos molones y minimalistas de colores chillones. Lo mismo para una nueva versión para **SNES**, ***SuperBomberman***.

Durante la primera mitad de los años noventa el estilo carnavalesco de las portadas de ***Bomberman*** en todas sus acepciones y versiones continentales supuso el reino supremo del color y del atractivo cromático. Además la ➔

**«DON PEPE Y LOS GLOBOS» ES EL INCREÍBLE TÍTULO DE LA VERSIÓN MSX HISPANA**


PC Engine
ボンバーマン
BOMBER MAN
Vol.34
HUDSON SOFT
HuCARD


GAME BOY
DYNABLASTER


ATOMIC PUNK
WATCH YOUR INCOME EXPLODE!
WITH IREM'S NEW CONVERSION KIT


HUDSON SOFT
DYNABLASTER
Hasta 3 jugadores


ATOMIC PUNK 2
IT'S A BLAST!
irem

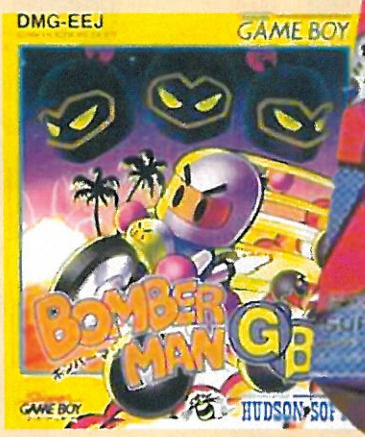

TURBOGRAFX
BOMBERMAN '93
HUDSON SOFT
TURBO GRAFX


PC Engine
Vol.56
BOMBER MAN '93
HUDSON SOFT
HuCARD


MULTI TAP 2
GO! FIGHT
SUPER Famicom
HUDSON SOFT


HUDSON SOFT


Nintendo
HUDSON SOFT
SUPER BOMBERMAN

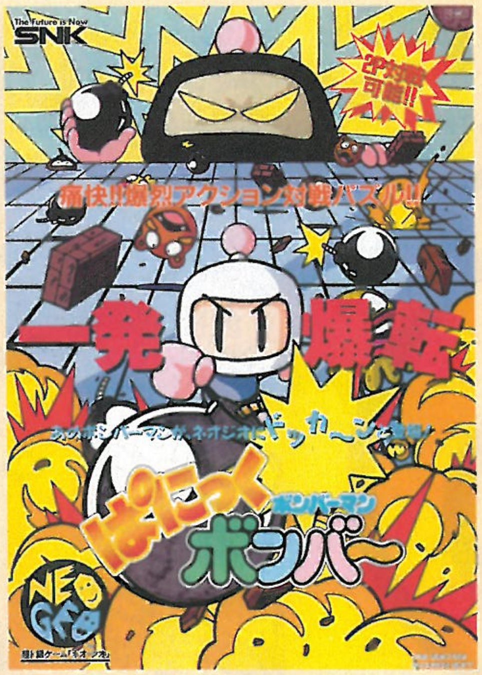

DMG-EEJ
GAME BOY
BOMBER MAN GB
HUDSON SOFT


SUPER BOMBERMAN 2
Nintendo
EVERYONE
E
SUPER NINTENDO


GAME BOY
BOMBER MAN GB 2
HUDSON SOFT


VIRTUAL BOY
とびだせ!
ぱにボン



































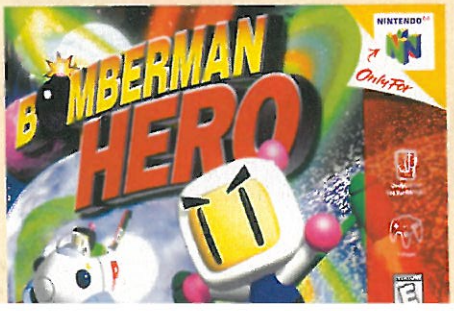





**VAYA OJAZOS** El diseño primigenio de Bomberman, incompatible con el renderizado 3D. Pero lo siguen intentando, oiga.

iconografía del cabezón con antenita y ojillos mosqueados se posicionó como elemento indudablemente reconocible allá donde estuviere, se editaron multitaps y hasta pads esculpidos en formas y siluetas de ***Bomberman*** para **SNES** y **Saturn**.

Hasta ese momento se podría decir que el juego era siempre el mismo, misma mecánica, mismo argumento, misma jugabilidad. Con la entrada en el mercado de **Saturn**, **PSX** y **N64** la marca tendió a otras tipologías de juegos y, consecuentemente, las portadas empezaron a mutar en engendros virtualizados con texturas 3D innecesarias, como pretendiendo dignificar un personaje que no deja de ser un muñeco plano. En la próxima generación de máquinas, de **PS2** hasta **Nintendo DS**, y aunque los juegos y adaptaciones siguen siendo lo mismo se mire como se mire, el tema gráfico tiende a simplificar lo simple pero sin dejar el renderizado tranquilo o el estilizado aprovechando dibujitos del anime televisivo. La máxima «*Si funciona, no lo toques*» que Hudson ha podido ir manteniendo durante más de 25 años la olvida en el momento de ilustrar sus productos. El colmo lo tenemos en ***Bomberman Act: Zero*** de **Konami** para **XBox360**, con un cruce entre Iron Man y HellBoy.



# REGALAMOS 3 LOTES DE 5 JUEGOS

**ACTIVISION Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS TRES LOTES DE CINCO JUEGOS DE ACTIVISION QUE SORTEAMOS. ¡PARA PARTICIPAR, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 22 DE FEBRERO DE 2009!**




- ★ STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA (PS3)
- ★ 007 QUANTUM OF SOLACE (PS3)
- ★ GUITAR HERO WORLD TOUR (XBOX 360)
- ★ SPIDER-MAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS (XBOX 360)
- ★ FRACTURE (XBOX 360)

*¿Qué tienen en común estos cinco juegos?*

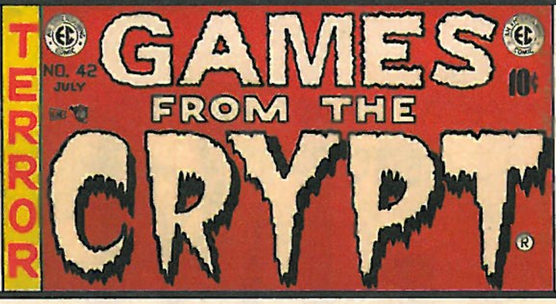
*A) Los distribuye Activision* *B) Nada* *C) La consola*

LUCASARTS ACTIVISION 16+ xtreme

## CONCURSO LOTE DE CINCO JUEGOS DE ACTIVISION

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra activisionsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: activisionsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 22 de febrero de 2009.




Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS










# LASER SQUAD

**PURA TÁCTICA POR TURNOS A LA MANERA INGLESA. GERMEN DE X-COM: UFO DEFENSE FORCE, CONSIDERADO LA JOYA DE UN GÉNERO QUE ACERCA A LAS PANTALLAS LOS TABLEROS DE WARGAME.**

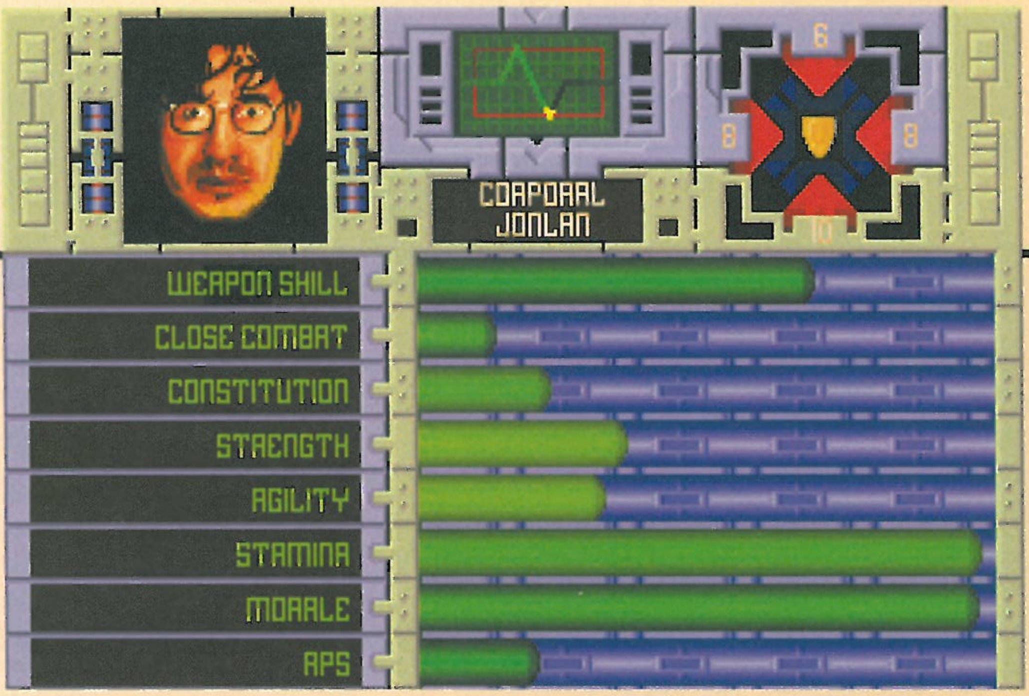
La estrategia táctica por turnos, en su variante occidental, no es, ni mucho menos, uno de los géneros más populares entre los jugadores de consolas. Si bien es cierto que sagas japonesas como *Fire Emblem*, *Ogre Tactics*, *Disgaea* o *Final Fantasy Tactics* llevan décadas pegando fuerte en consola, sobretodo en Japón, lo cierto es que en occidente sólo podemos hablar de un éxito muy reciente y todavía discreto, o de una práctica ausencia si nos referimos a juegos de táctica por turnos cortados por el patrón occidental. El ritmo pausado y cerebral de unos juegos cuya mecánica es heredera directa de los viejos *wargames* de tablero de **Avalon Hill** (y otros) como *Squad Leader*, *Tobruk* o *Search&Destroy*, no es del gusto de aquellos que busquen juegos más dinámicos, activos y... menos complicados.

## El padre de X-COM

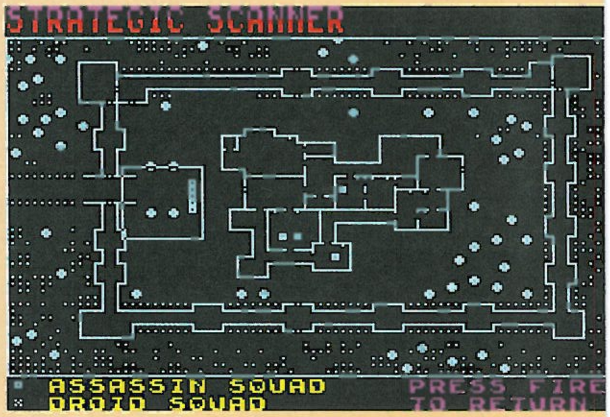
Sin embargo, en el mundo de los **PC** y compatibles, y los anteriores **Amiga**, **Atari ST**, **C64**, **MSX**, el género sí cuenta con un buen puñado de títulos y, lo que es más importante, una nutrida legión de fans acérrimos que tienen como obra cumbre del género el título desarrollado en 1993 por **Mythos Games** para **Microprose**: *UFO: Enemy Unknown*. Considerado uno de los mejores juegos de estrategia jamás creados, *UFO: Enemy Unknown* ponía al jugador al mando de las fuerzas de defensa terrestres contra una invasión alienígena. Uniendo táctica y estrategia, el título alternaba el diseño y construcción de bases aliadas, el mantenimiento de la flota de aviones interceptores, la investigación, producción y compraventa de equipo y tecnologías, el entrenamiento y mejora de nuestras escuadras de soldados y, por supuesto, la acción táctica pura y dura, fiel a la sacrosanta cuadrícula propia del género, en entornos de una belleza sin parangón en perspectiva estrictamente isométrica, con abundancia de opciones tácticas e interacción con el terreno de combate. Un obra maestra que sufrió de unas secuelas abominables fruto de la desidia y mal hacer de **Microprose** y **Hasbro**, y que está pidiendo un *remake* a gritos.

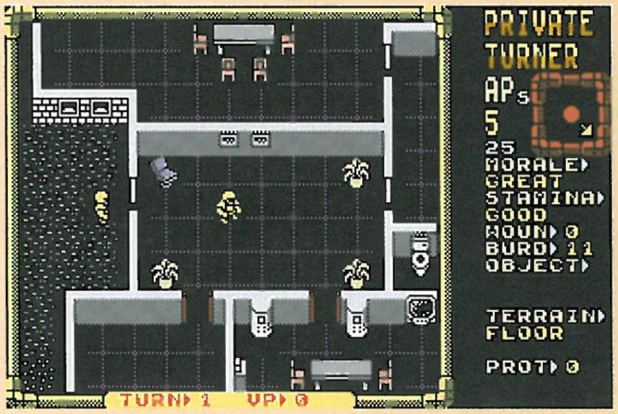
## Julian Gollop, ese titán

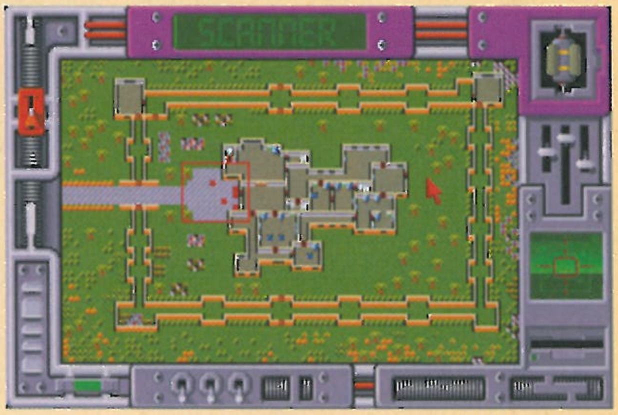
***Laser Squad*** es el juego inmediatamente anterior al citado *UFO: Enemy Unknown*, y sucesor, a su vez, de los muy similares *Rebelstar* (1986) y *Rebelstar II* (1988). Todos ellos son obra de un mismo autor, **Julian Gollop**, un programador inglés con más de veinte años en el sector y considerado uno de los desarrolladores clave para comprender el videojuego de estrategia. Privado de la fama y boato que envuelve a otros popes como **Sid Meier** o **Peter Molyneux**, a los que **Gollop** no tiene nada que envidiar, la cabeza pensante detrás de los mejores juegos occidentales de táctica por turnos es un ejemplo de humildad, buen hacer y... mala




**HIBRIDACIÓN CON EL RPG**
La posibilidad de mejorar a nuestra tropas no estaba incluida en Laser Squad, si bien los soldados sí tenían características distintivas, algo definitorio del RPG táctico japonés.




sobre una ortodoxa cuadrícula encontramos toda la grandeza del género de la táctica por turnos

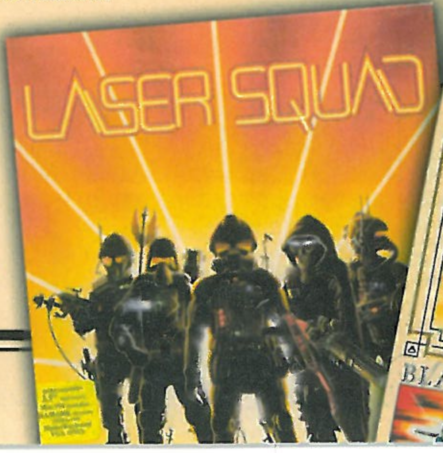
suerte. Comenzó a programar en el instituto, creando juegos para el **BBC Micro**, y aprendió a programar BASIC en un **Sinclair ZX81**. En 1984 creó *Chaos*, juego de combates por turnos entre magos producido por nada menos que **Games Workshop**, antes de que dicha compañía se convirtiera en la multinacional arruinadolescentes que conocemos hoy en día. A *Chaos* le siguieron las dos entregas de *Rebelstar*, programadas todavía en BASIC, que sentaron las bases para ***Laser Squad***, donde ya encontramos todos los elementos que germinarían en la obra maestra que después sería *UFO: Enemy Unknown*.

## Dame action point, papito

Desarrollado en 1988 **ZX Spectrum** y **C64** (1989 **Amstrad CPC**, **Amiga** y **Atari**, y 1992 para **PC DOS**) por **Target Games**, la compañía que fundó *Julian* con su hermano *Nick*, ***Laser Squad*** ponía al jugador al mando de una escuadra de cinco soldados que debían ejecutar diversas misiones en una ambientación futurista. Inicialmente existían cinco tipos de misiones, aunque las versiones para ocho bits añadieron nuevos tipos: asesinato, rescate, asalto, defensa y escape. El jugador debía equipar a sus soldados al inicio de cada misión, gastando una cantidad limitada de créditos en un variado armamento, que incluía armaduras, armas cuerpo a cuerpo, explosivos, granadas, armas láser y lanzamisiles. Cada soldado tenía una serie de características distintivas, siendo estas las habituales de los juegos de rol, aunque en ***Laser Squad*** no era posible mejorar a los personajes mediante la experiencia, como sí ocurriría en su sucesor *UFO: Enemy Unknown*. Ya sobre el terreno de juego, una ortodoxa cuadrícula, encontramos toda la grandeza del género de la táctica por turnos: puntos de acción a gastar en acciones de movimiento y disparo (con varios tipos de disparo), línea de visión, cobertura, fuego de reacción (en la fase enemiga), movimiento oculto de las tropas enemigas (que tenían una IA especialmente avanzada). Incluso existía un sistema de moral (nuestros soldados podían sucumbir al pánico) y era posible registrar a los enemigos abatidos para recuperar sus armas, aunque eso sería imposible si les reventábamos mediante explosivos, lo que da una idea de la atención al detalle puesta en el juego.

## Macarras con láseres

***Laser Squad*** destilaba estilo por los cuatro costados. Su interfaz era totalmente gráfico, con inmensos botones para cada acción. Los soldados tenían nombres como Sterner Regnix o Android Barker. Y la música, al menos en su versión para **PC DOS**, no rivalizaba en intensidad con una tonadilla actual de *chiptune techno*. La versión para **Spectrum** incluía incluso un editor de mapas, y todas las versiones ofrecían la posibilidad de dos jugadores en Modo cooperativo, algo insólito en la época. El título pasó sin pena ni gloria a pesar de las excelentes críticas que recibió, quedando como un juego de auténtico culto. Aumentando y mejorando la fórmula, **Julian Gollop** crearía seis años después, en 1994, *UFO: Enemy Unknown*, y en el 2004 *Laser Squad Nemesis*, revitalización de la misma fórmula con soporte *online*, así como *Rebelstar: Tactical Command* (2005) para **GBA**, uno de los pocos ejemplos en consola de táctica por turnos a la manera occidental.







MISSION 3
STAGE 7
CREDITS 6
LIFE
ENERGY

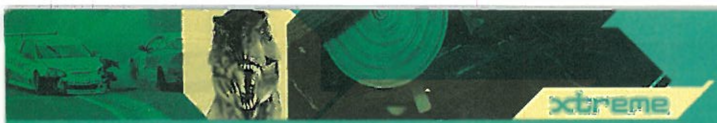



## ALIEN STORM

Un Elvis de look sideral combatiendo contra un kebab ojeroso… Esta imagen resume como ninguna el delirante espíritu de ***Alien Storm***, un *beat'em-up* de 1990 con el que **Sega** intentó repetir el éxito de ***Golden Axe***, sustituyendo la fantasía heróica por la Sci-Fi más descacharrante. Tres jugadores simultáneos en la *coin-op* (Garth, Karen y el robot Scooter) y minifases *shooter* en 1ª persona al estilo ***Operation Wolf*** son algunas de las señas de identidad de este clásico menor con multitud de adaptaciones domésticas. Nuestra favorita, la de **Mega-Drive**, incluida en el inminente ***Sega MD Ultimate Collection***.

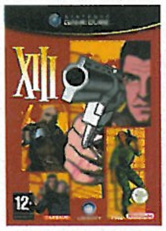






# TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



_PLATAFORMA XBOX, PS2, GC
_AÑO 2003
_COMPAÑÍA UBI SOFT PARIS
_DESARROLLADOR UBI SOFT
_GÉNERO DOLOR ONOMATOPÉYICO





**APUNTA Y DISFRUTA** El hecho de disparar a alguien desde una larga distancia, con el rifle de francotirador o con la ballesta conlleva una espectacular presentación que va más allá de disparar y ver desplomarse al lacayo de turno.







_CHAIKO

# XIII

## AMNÉSICO, ATRAPADO EN UN EXTRAÑO MUNDO DE ONOMATOPEYAS FLOTANTES, Y RODEADO DE ALIADOS Y ENEMIGOS DE TODO PELAJE: ¿ES UN TEBEO?

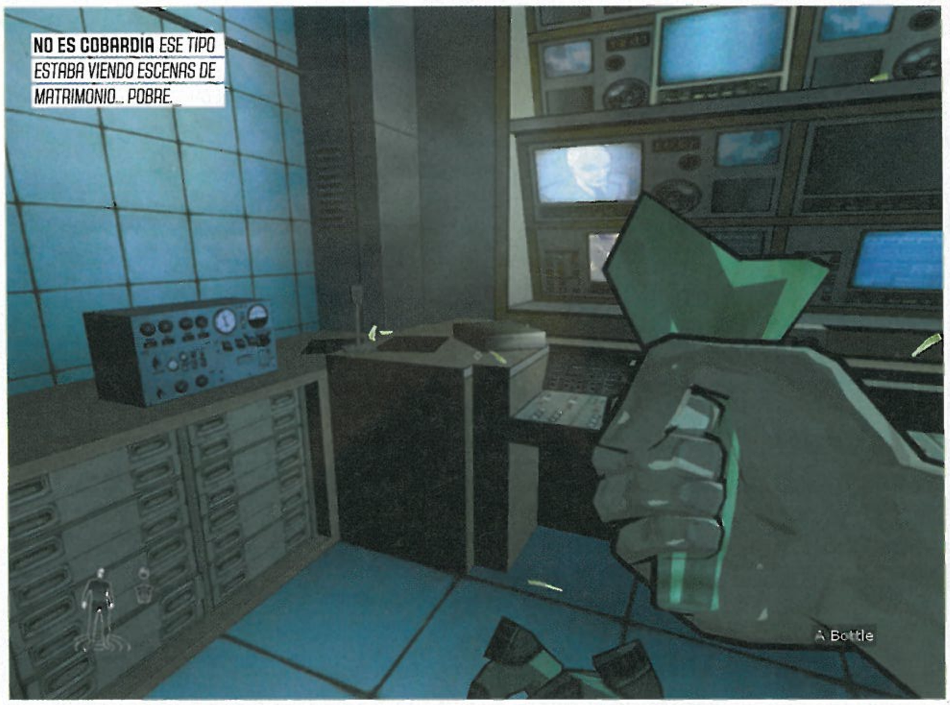
GAMECUBE / PS2 / XBOX

El mercado de los *first-person shooters* está tan sobreexplotado que para encontrar atisbos de personalidad propia, elementos que distingan un producto de otro y nos alejen de los temidos diseños genéricos, hay que observar cada nuevo título con microscopio. Un esfuerzo extra en el diseño de un nivel, en el balance de las armas, o una narrativa cuidada pueden convertir un cúmulo de convenciones genéricas en el gran éxito del año. Que se lo digan a **Kevin Levine**.

Esa regla se cumple al dedillo, y a la vez supone una excepción, con ***XIII***, un *first person shooter* que encuentra su elemento particular precisamente en su presentación visual. ***XIII*** tiene su base en un cómic franco-belga (o *novela gráfica*, como se ha puesto de moda llamarlo últimamente en según que medios), y de él extrae -aparte de cierta inspiración argumental- el planteamiento visual. Así, del mismo modo que *Jet Set Radio* asombró años atrás por su presentación, ***XIII*** lleva la técnica del *cel-shading* a los FPS, dotando al juego de inmediato de un carácter irresistible e inédito.

El diseño y posterior plasmación de los personajes en pantalla atrapa desde el primer momento, y aunque no sea precisamente un calco del trazo de **William Vance**, sí consigue lo esencial en este caso: dar la sensación de estar jugando, en tiempo real, con un cómic. Otro elemento que contribuye notablemente a reforzar esa sensación es la inclusión de constantes onomatopeyas a modo de efecto sonoro-visual: desde una explosión o una ametralladora disparando, hasta los leves pasos de un enemigo caminando fuera del campo de visión del protagonista (algo que, ya de paso, permite facilitar la supervivencia del jugador). Todas estas onomatopeyas aparecen flotando en el aire, con distintos tamaños según su identidad, y le proporcionan al juego un atractivo único, pues otorgan un gran dinamismo a lo que sucede en pantalla.

Sin embargo no es oro todo lo que reluce, y si bien en lo que a personajes y movimiento el juego supone todo un logro visual, los propios escenarios no acaban de cuajar con el resto de

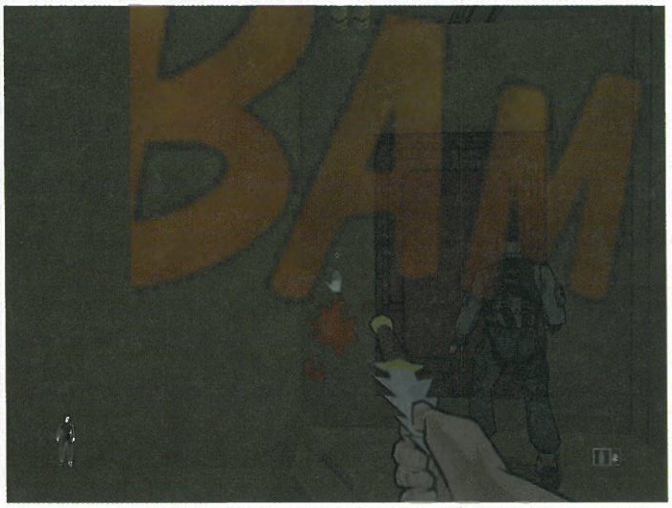













**CRASH! BOOM! BANG!** Desde Comix Zone no presenciábamos semejante despliegue de onomatopeyas en un videojuego. Sólo por su vistosidad ya quedan plenamente justificadas.

elementos. Por otra parte, aunque estos presentan una variedad notable, más que suficiente como para no sentir que se está recorriendo el mismo lugar una y otra vez, el diseño de estos es un tanto injusto con el jugador, puesto que son enormes, y requieren de unas dotes memorísticas titánicas para no acabar dando vueltas en balde.

Los enemigos que pueblan dichos escenarios obedecen más a acciones preescritas que a una IA prodigiosa, por lo que si un nivel se resiste a la primera, seguramente la siguiente vez será coser y cantar (a excepción de algunos puntos negros) simplemente usando la memoria.

Los puntos negros casi siempre están relacionados con fases en las que el jugador se encuentra acompañado por algún personaje controlado por la CPU, que o bien tiene instintos suicidas y depende únicamente de nuestra habilidad para defenderlo, o bien ha de entregarnos algún arma vital para el desarrollo del juego, pero no hay forma de saberlo hasta plantarse frente a ellos y ver la opción de interacción correspondiente. Aquí y allá hay pequeños defectos en el diseño general del juego que pueden desviar la atención, a pesar de que la suma de sus partes resulte bastante aceptable.

## Mientras tanto...

En su parte narrativa ***XIII*** resulta un tanto irregular, pues deja muchas incógnitas y espacios en blanco no ya dentro del propio desarrollo de la historia, sino en la mecánica del juego. Precisamente por la gran extensión de los decorados, y la necesidad de recorrerlos de cabo a rabo, el jugador se enfrenta a grandes silencios, espacios jugables en los que, una vez eliminados los enemigos, no hay más aporte narrativo que el sonido de los pasos de **XIII**. Por otra parte el juego sigue con bastante fidelidad los cinco primeros volúmenes del cómic, que conforman por sí mismos un arco argumental más o menos coherente, a pesar de que la serie esté formada por diecinueve volúmenes (una quincena cuando se lanzó el juego). Aunque no llegan a resolverse ni remotamente todos los misterios en torno al personaje y la situación en que se encuentra, sí se llega a una conclusión satisfactoria respecto al propio juego.

Al margen del Modo para un jugador se crearon Modos Multijugador para todas las versiones, incluyendo Modos exclusivos para cada una de ellas, y es un aspecto en el que el juego puede recordar, a pantalla partida, a viejas glorias como **Goldeneye** o **Perfect Dark**, salvando las distancias.

## ¿EL TRIUNFO DE LA FORMA SOBRE EL FONDO? EN REALIDAD NO, PERO MERECE LA PENA VERLO.

Probablemente los planes de **Ubi Soft** respecto a ***XIII*** pasaban por crear una franquicia y adaptar la serie al completo, pero una recibida tibia por parte de la crítica y el subsiguiente paso anecdótico por los comercios provocó que no se cumpliesen las expectativas, y la serie se quedase en su primera entrega. Eso no implica que no sea disfrutable como juego único, como elemento aislado, y como ejemplo de adaptación imaginativa, capaz de llamar la atención y hacer disfrutar al jugador a pesar de sus problemas como juego. Lo cierto es que deja con ganas de más, y hace que uno se pregunte cómo habría evolucionado la serie, no en su parte narrativa, sino en sus elementos jugables, de haber tenido ocasión de pulir sus defectos. Como siempre pasa, una decisión empresarial mató una buena idea.




## EL BASURERO
*La peor ponzoña de nuestras colecciones*

# PETER JACKSON'S KING KONG (DS)

**PREFERIRÍA VER MIS PROPIAS MANOS Y PIES CONVERTIDOS EN CENICEROS SOBRE LA MESA DE UN DICTADOR EN ZIMBAWE QUE POSARLOS SOBRE ESTE MOJONCETE INJUGABLE**

Una película comercial de Hollywood es como un cerdo ibérico: todo se aprovecha. Son numerosos los ejemplos de juegos lamentables hechos a partir de licencias cinematográficas, pero en el caso de la versión para **Nintendo DS** del ***Peter Jackson's King Kong*** (que resultaba bastante digno en otras plataformas) uno no puede dejar de pensar qué parte del simio-cerdo quiso aprovechar **Ubisoft** esta vez. El intestino grueso, quizás. Es decir, el culo.

Y es que esta pesadilla poligonal con gráficos dignos de una **Nintendo 64** arroja al jugador hacia nuevos horizontes de la fecalidad hecha juego. Recorreremos estériles escenarios 3D que son auténticos pasillos en tonos ocre, enfrentándonos a solitarios escarabajos e insectos armados de una lanza. Las fases con el gran mono no son mucho mejores: sucesión de momentos scriptados cuyo único reto es la pulsación repetitiva del botón B.



**GLOBAL 1,2**

_GÉNERO **MONO GIGANTE TIENE HAMBRE**
_PAÍS **FRANCIA**
_COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT CASABLANCA**

# TOPS

## xtreme

| | |
|---|---|
| 01 | **LITTLEBIGPLANET** (SONY C.E.) PLAYSTATION 3 |
| 02 | **LEFT4DEAD** (VALVE) XBOX 360 |
| 03 | **WORLD OF GOO** (CONSOLA VIRTUAL) WII |
| 04 | **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360 |
| 05 | **SKATE 2** (EA BLACK BOX) PS3, XBOX 360 |
| 06 | **DEAD SPACE** (E. ARTS) PLAYSTATION 3/XBOX 360 |
| 07 | **ROCK BAND 2** (HARMONIX) PS3/XBOX 360 |
| 08 | **MOTORSTORM: PACIFIC RIFT** (SONY C.E.) PS3 |
| 09 | **SÖLDNER-X** (PLAYSTATION NETWORK) PS3 |
| 10 | **FALLOUT 3** (BETHESDA) XBOX 360, PS3 |

## GAME

**PLAYSTATION 3**

01 FALLOUT 3
02 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
04 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
05 SAINTS ROW 2

**PLAYSTATION 2**

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
02 HAPPY FEET
03 SUPERBIKES 2008
04 WALL-E
05 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2006 (PLATINUM)

**XBOX 360**

01 FALLOUT 3
02 THE CLUB
03 EL INCREIBLE HULK
04 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
05 SAINTS ROW 2

**WII**

01 WII PLAY + WII REMOTE
02 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
03 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS
04 ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY
05 MONOPOLY EDICIÓN MUNDIAL

**PSP**

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
02 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009
03 GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES (PLATINUM)
04 FIFA 09
05 BEOWULF

**NINTENDO DS**

01 BRATZ: GIRLS REALLY ROCK
02 42 JUEGOS DE SIEMPRE
03 NEW SUPER MARIO BROS.
04 COCINA CONMIGO: ¿QUÉ PREPARAMOS HOY?
05 VIVA PIÑATA

## RESULTADOS CONCURSOS

**CONCURSO MONSTERS MADNESS: GRAVE DANGER**

JAVIER TORRES PEÑA (TOLEDO)
VÍCTOR J. VICENTE SEBASTIÁN (ZARAGOZA)
SERGIO PINTO GIMÉNEZ (PALENCIA)
VALENTÍN ALCOCER PÉREZ (ALICANTE)
FRANCISCO GARCÍA MARTÍNEZ (MURCIA)
JOSÉ GARCÍA GRAS (MURCIA)
MIGUEL AMO MONTES (BURGOS)
DAVID LÓPEZ PEDREJÓN (PALENCIA)
ALEXIA URIÉN ORTIZ (VIZCAYA)
OSCAR BERMÚDEZ SOLORZANO (LEÓN)
ARTURO EDENI FARRE (ALICANTE)
ANTONIO VILLAR PRETO (VALENCIA)
MIGUEL A. ALFAGEME CLAVERÍ (MADRID)
JUAN A. GUZMÁN DE LA TORRE (MÁLAGA)
CÉSAR GONZÁLEZ VILAR (A CORUÑA)

**CONCURSO WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION**

RAÚL FERNÁNDEZ PICADIZO (MADRID)
IVÁN SILIUTO BELTRÁN (STA. CRUZ DE TENERIFE)
MARCOS ANEIJEIRAS MORENO ( BARCELONA)
IVÁN SIERRA GARCÍA (SEVILLA)
GONZALO MERINO VESGA ( VIZCAYA)
JOSÉ A. CALVO CENICEROS (LA RIOJA)
LUIS HERNÁNDEZ ARGÜELLES (GIJÓN)
CONCEPCIÓN FEITO MONTERO ( MADRID)

18+
www.pegi.info

## PLAYSTATION®Network

### Un mundo de infinitas posibilidades. Entra gratis* en PSN.

Para vivir una experiencia aún mejor, entra en PLAYSTATION®Network, una comunidad exclusiva para usuarios de PS3, donde podrás jugar online con gente de todo el mundo, descargarte demos o conectarte a la nueva comunidad HOME, de forma gratuita.

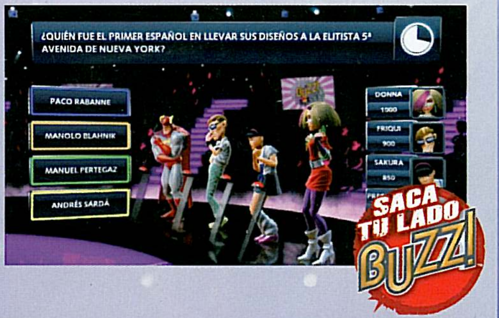
Además, ahora podrás comprar directamente tus juegos favoritos online en PlayStation Store: diseña una estrategia para fulminar alienígenas en "Savage Moon", personaliza tu "Buzz!" con múltiples descargas de PSN, desfógate lanzando por los aires al vigilante de la playa más famoso en "PAIN" o comprueba la perfecta combinación entre la jugabilidad más tradicional con el modo online más frenético en Crash Commando.

*Necesitarás banda ancha para navegar correctamente.

### Próximamente disponible:




### Ahora disponibles:

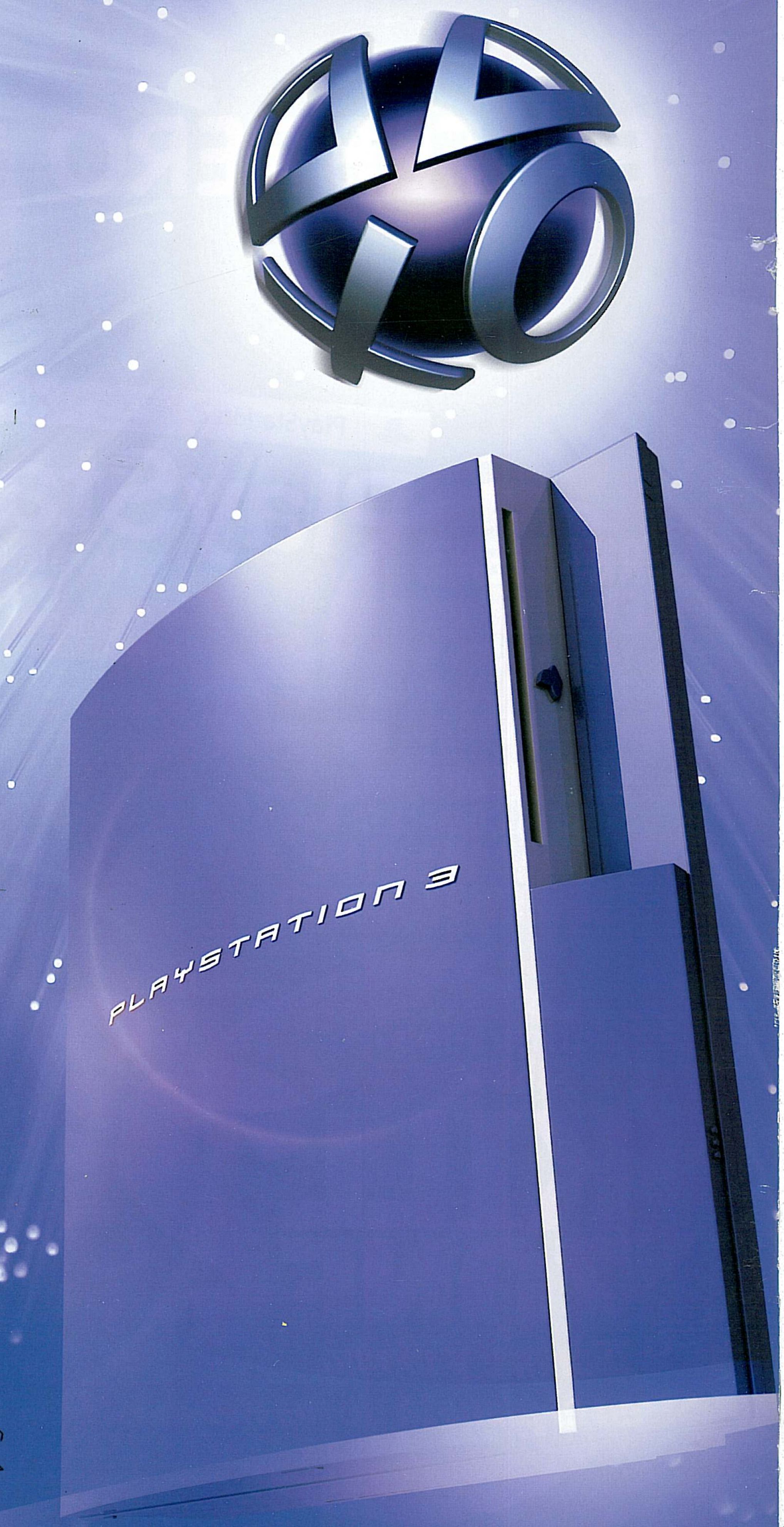









eu.playstation.com






PLAYSTATION 3